ANNO 8
DICEMBRE 1998
LIRE 7000

XENIA
EDIZIONI

# 80 Console Mania

## TUROK 2

La Acclaim riconquista il Nintendo 64

## TOMB RAIDER III

La riconferma per Playstation

## CRASH BANDICOOT 3

Playstation e peramele conquistano il tempo

## WIPEOUT 64

La Psygnosis trionfale su N64

## QUESTO MESE

Actua Golf 3
C3 Racing
Apocalypse
Destrega
Future Cop LAPD
Legends
Rushdown
TOCA 2
World League Soccer 99
Streetboarders
Tales of Destiny
Vampire Savior Ex Edition
Xenogears
Actua Soccer 3

ISSN 1127-123X
80080
9 771127 123002

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

Michael Owen's World League Soccer '99 * and Published by Eidos Interactive Limited 1998. * and Developed by Silicon Dreams. All Rights Reserved.

EIDOS INTERACTIVE

Silicon Dreams

PlayStation

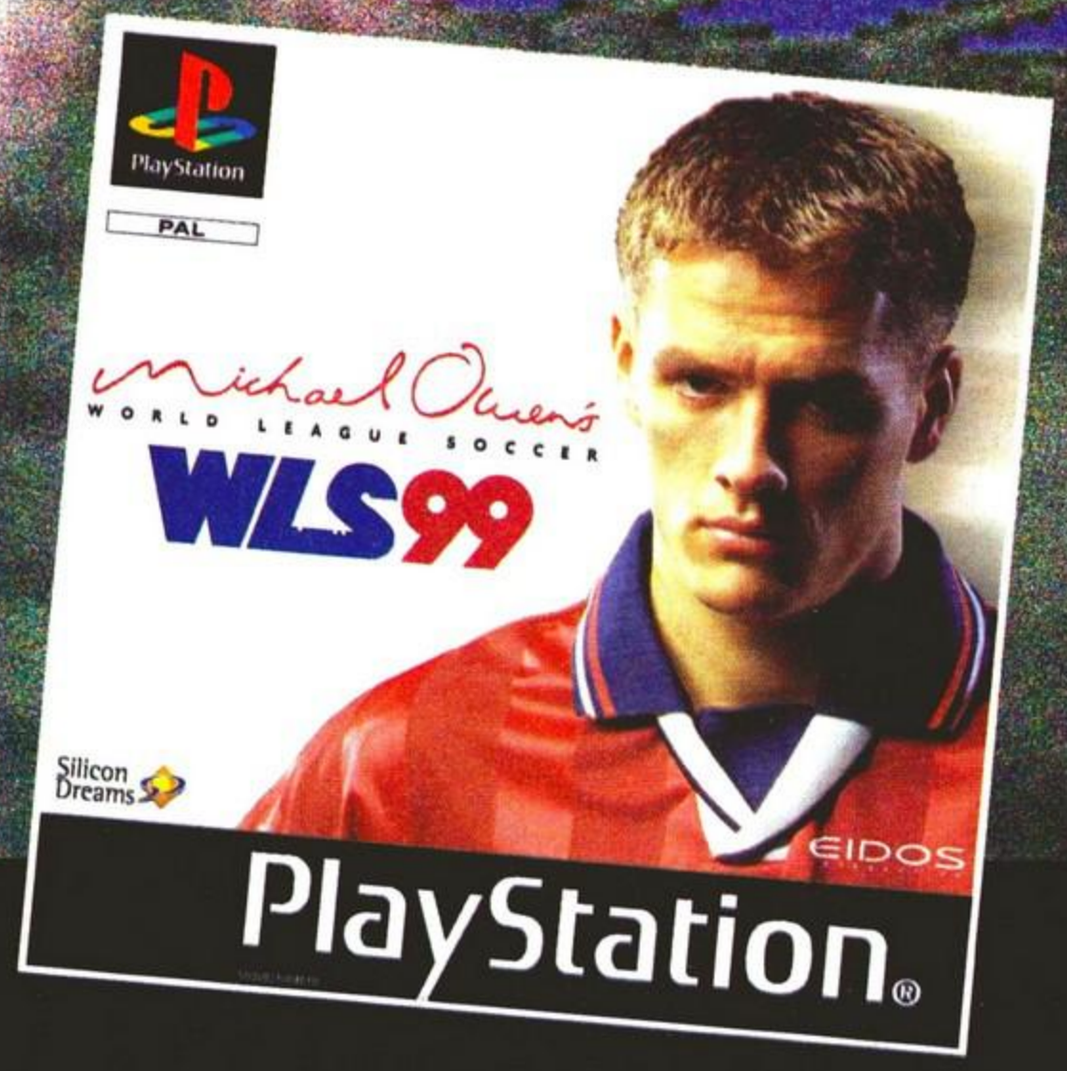
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

# FUORICLASSE SI NASCE...
# O SI DIVENTA ?




Michael Owen's

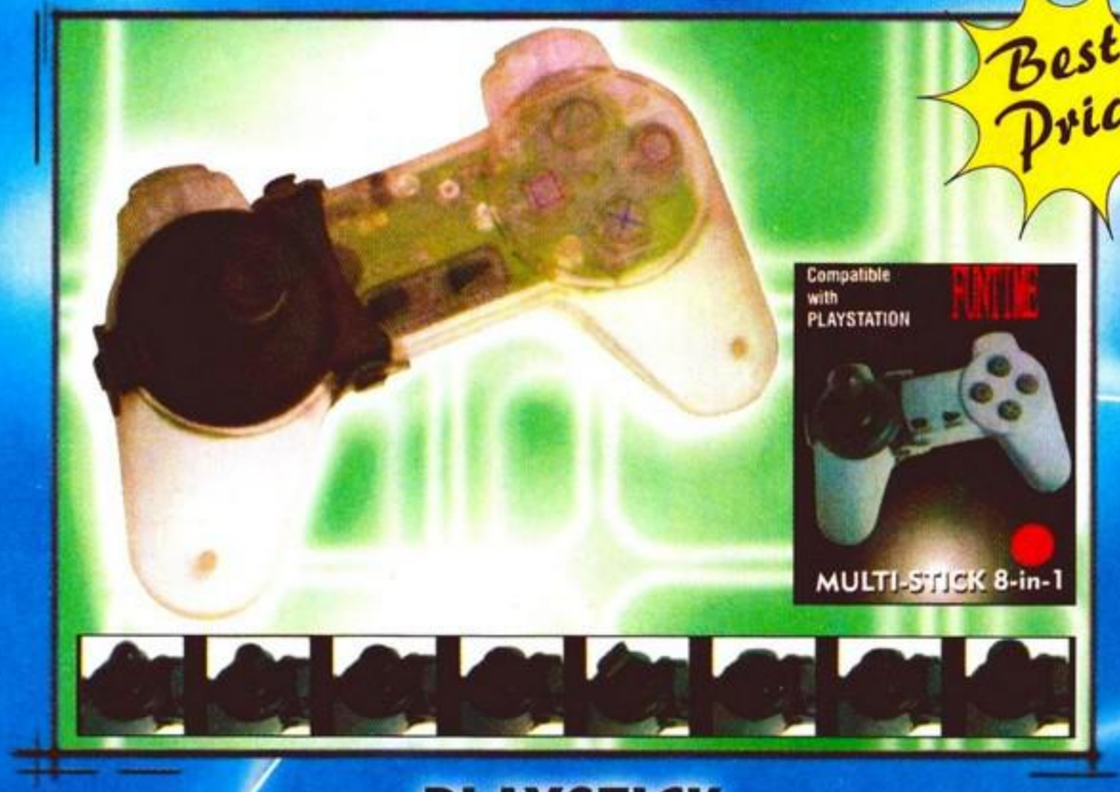
WORLD LEAGUE SOCCER

WLS99

Riservato ai Sigg. Rivenditori

# i PROFESSIONISTI degli ACCESSORI

**MEMORY CARD [1 MB]**




**PLAYSTICK**

**DOUBLE SHOCK**

**STANDARD PSX JOYPAD**

**MEMORY CARD [8 MB]**

**RGB Scart Cable**

**RGB Scart Cable**
**+ 2 Audio + 1 Video**

CONSEGNA GARANTITA 24-48 H

PRODOTTI DI QUALITA' SUPERIORE

CERCASI AGENTI/DISTRIBUTORI
PER ZONE LIBERE

**SEDE:**

**AVENGER TRADING** s.a.s.
VIA ROMA, 53
35122 PADOVA • ITALY
TEL: 049-8752689 r.a.
FAX: 049-8755048

**MAGAZZINO:**

VIA G. BRUNO, 94
35122 PADOVA • ITALY

**INTERNET:**

www.avenger-whq.com
E-Mail: info@avenger-whq.com

AVENGER
TRADING

# Sommario


**EDITORE:**
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

**DIRETTORE RESPONSABILE:**
Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

**CAPO REDATTORE:**
Alessandro Rossetto
rossetto.xol@galactica.it

**ASSISTENTE ALLA REDAZIONE:**
Marco Auletta
rulla@digibank.it

**REDATTORI:**
Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado,Davide Pessach, Fabio Casale, Marco Auletta, Marco Prelini,Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Giorgi, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

**SEGRETARIA DI REDAZIONE:**
Roberta Zampieri

**GRAFICA:**
Celasco Claudio

**REDAZIONE:**
Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12
Fax (02) 87.85.67

**STAMPATORE:**
Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

**CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:**
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55
Fax (02) 69.00.12.77

**DISTRIBUZIONE:**
ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

**ABBONAMENTI E ARRETRATI:**
solo con versamento sul c/c postale
Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70%
Filiale di Milano


## IN QUESTO NUMERO DI CONSOLEMANIA


ANTEPRIMANIA NEWS ---- 6
MADE IN JAPAN ---- 20
RECENSIONI ---- 26
PREVIEW ---- 124
TGM CORNER ---- 149
ROGUE & ROLE ---- 151
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO ---- 153
FACCE... RIDE ---- 155
CONTROL YOUR CONSOLE ---- 156
CYC SPECIALE ISS 98 ---- 158
CONSOLIAMOCI ---- 172
BOVAS' HARD CAFE' ---- 174


## INDICE RECENSIONI/PREVIEW

### NINTENDO64


80 ---- WIPEOUT 64
88 ---- TUROK 2
145 ---- ZELDA: OCARINA OF TIME – PREVIEW


### PLAYSTATION


26 ---- ACTUA GOLF 3
120 ---- ACTUA SOCCER 3
34 ---- APOCALYPSE
124 ---- BUST-A-MOVE 4 - PREVIEW
29 ---- C3 RACING
42 ---- CRASH BANDICOOT 3: WARPED
49 ---- DESTREGA
128 ---- DEVIL DICE – PREVIEW
132 ---- DODGEM ARENA - PREVIEW
136 ---- LEGACY OF KAIN II: SOUL REAVER - PREVIEW
59 ---- LEGENDS
55 ---- FUTURE COP LAPD
62 ---- RUSHDOWN
98 ---- STREET BOARDERS
103 ---- TALES OF DESTINY
66 ---- TOCA 2
72 ---- TOMB RAIDER III
140 ---- UNHOLY WAR - PREVIEW
109 ---- VAMPIRE SAVIOR EX EDITION
84 ---- WORLD LEAGUE SOCCER 99
114 ---- XENOGEARS


## AND SO THIS IS CHRISTMAS...

Incredibile come, ogni volta che devo scrivere l'editoriale del numero natalizio, si faccia immancabilmente avanti questa canzone. Ho anche il sospetto di averla usata come spunto per un qualche altro pezzo, però non mi andava di controllare ed eventualmente cambiare il titolo o il soggetto, per cui ho deciso di andare avanti (lo dico sempre: l'importante è essere sicuri, nella vita. Strano come lo dica sempre a qualcuno che, in quel preciso momento, sta sbagliando in maniera clamorosa).
Anche quest'anno abbiamo raggiunto il Natale, una festa che, per i significati consumistici che ha assunto, è assurta a momento clou nelle vendite – pare che nei mesi immediatamente adiacenti (novembre, dicembre e parte di gennaio) si realizzi un fatturato pari al 50 per cento di quello annuale...
Naturalmente le varie software house sparano i loro colpi migliori in questo periodo, per cui ritroviamo la tonda Lara e il turbinante Crash, assieme a nuove e importanti uscite per un Nintendo 64 intenzionato a riprendere, almeno in parte, il terreno perso nei confronti della console Sony. Wipeout 64 e Turok 2 sono due dei tre titoli che dovrebbero, assieme a Zelda, operare il recupero.
Attendiamo inoltre un Dreamcast pronto a raccogliere lo stendardo lasciato cadere da uno sfortunato e poco supportato Saturn...
La vita è bella perché varia.
Buon Natale da tutta la Redazione

**Alex Rossetto**

## VIDEOGIOCHI E MOTORI...

Anche se il binomio originale era leggermente diverso, credo che il titolo in questione calzi meglio di qualunque altro per "strillare" la partecipazione di CONSOLEMANIA al prossimo MOTORSHOW 1998. La fiera evento dedicata a auto e moto più famosa d'Italia si terrà a Bologna dal 3 al 13 dicembre (i giorni 3 e 4 saranno riservati alla stampa) e sarà un autentico bagno di folla. Pensate solo che nella passata stagione oltre un milione di visitatori si sono aggirati tra i numerosissimi padiglioni e hanno assistito a gare ed evoluzioni che da sole valgono il prezzo del biglietto. La formula vincente del Motorshow, infatti, prevede non solo esposizione e vetrina dei modelli più esclusivi e interessanti di auto e moto, ma fornisce anche la possibilità di provare direttamente i nuovi veicoli e di assistere a gare e competizioni/esibizioni che coinvolgono campioni di Formula 1, di Rally e del Motomondiale. Oltre ai padiglioni al coperto, infatti, sono allestite diverse aree "outdoor" con piste di ogni genere e lo spazio per lo spettacolo è assicurato.
ConsoleMania sarà ospite presso lo stand Italjet e si farà promotrice di gare e tornei incredibili. Non mancherà nemmeno la presenza delle telecamere di TMC2 con il Lion Network (ci avete visto in TV, no?).
Quindi, se desiderate mangiare una pizzetta con il Duspa, disputare un kumite con Alex, sparare qualche vaccata con Raffo, insultare i Bovas o ammirare la grazia delle nostre standiste, non fatevi scappare l'appuntamento e veniteci a trovare.

# ANTEPRIMA



**Questo mese non ci siamo proprio! Mi trovo in uno stato di imbruttimento acuto, dal quale riuscirò a riprendermi solo grazie a qualche magnifica abbuffata natalizia; ma per quella bisogna aspettare ancora un mesetto buono. In questi momenti l'avvicinarsi della data di consegna non fa che peggiorare la già precaria situazione psico-fisica, se poi considerate che le foto di questa Anteprimania le ha volute scegliere la mia ragazza...**

**Fabio Casale**

Il ritorno dei vivi o morti

## DEAD OR ALIVE 2

**Arcade**

Ve lo ricordate il gioco che più di tutti ha dato del filo da torcere a Tekken? Sì? Bravi, qual è? VS della THQ (Sbonk! Rumore di mazzata sul cranio). Scherzi a parte, sicuramente avrete letto di Dead or Alive, della sua velocità, e del suo metodo di combattimento molto più realistico dei vari Street Fighter o Tekken, talmente realistico da portare la Tecmo (la casa produttrice) a definirlo un vero e proprio "simulatore di arti marziali". Tutti gli aspiranti Bruce Lee farebbero bene a recarsi più spesso in sala giochi, visto che tra non molto farà la sua comparsa il seguito di tale gioco. Tutto sarà basato sulla nuova scheda di Sega chiamata Naomi, praticamente la versione da bar del Dreamcast; e questo farà felici tutti i futuri possessori della console Sega, visto che la conversione bar - casa, sarà praticamente perfetta.

## UN DRAGHETTO TRA I GRANDI

Ricorderete sicuramente Croc, il simpatico draghetto, impegnato a liberare i suoi amici, protagonista di uno dei platform più carini usciti per Playstation. Se avete fatto l'errore di non comprarlo appena uscito potete rimediare ora, visto che la Fox Interactive, contenta di averne venduto oltre un milione e mezzo di unità, ha deciso di ripubblicarlo fra i Greatest Hits, a un prezzo ridotto. Secondo Jon Richmond, presidente della casa, questo donerà al gioco una seconda giovinezza (non è che sia vecchissimo, comunque) e darà l'opportunità a molti giocatori di acquistare un ottimo prodotto a un altrettanto ottimo prezzo.

## TRISTEZZA

Purtroppo ogni tanto capita che fra le tante notizie allegre, ne capiti una che definire tragica è dir poco. Non sto parlando di una fra le tante software house che chiude i battenti ma di un lutto che, bene o male ha colpito tutti i giocatori, in particolare quelli più anzianotti. Qualche tempo fa è infatti stato trovato morto nella sua casa di Palo Alto in California, Vladimir Pokhilko, il co-ideatore, insieme a Alexey Pajitnov di Tetris. Il corpo senza vita è stato trovato insieme a quelli della moglie e del figlio. Pokhilko era il presidente di una società specializzata in grafica 3D, la Animatek, anche questa creata insieme al suo compagno Pajitnov.

## UN BUNDLE ATOMICO

Nintendo ha annunciato che fra il nove novembre e il trentuno di dicembre metterà in vendita una speciale confezione del Nintendo 64 comprendente la console, il normale pad grigio e uno speciale pad in edizione limitata. Il bundle dovrebbe chiamarsi Atomic Purple Bundle, e il prezzo dovrebbe aggirarsi sui centotrenta dollaroni. L'utilità di tutto ciò? Praticamente nulla, ma fa sempre piacere saperlo.

Che titolo!!

# ERETZVAJU

**Playstation**

Dai creatori di Soukaigi (pubblicato da Square) e di New Japan Pro Wrestling è in arrivo il gioco con il nome più criptico mai apparso sui televisori di tutto il mondo: Eretzvaju. La Yuke's ha affermato che tutto sarà pesantemente influenzato dalla cultura anime, con

come un pregio, comunque...), sebbene sarà comunque possibile effettuare molte mosse speciali. I personaggi da scegliere saranno dieci, e le modalità di gioco quattro, praticamente le solite "Story",

un ottimo uso della camera, per offrire sempre il miglior punto di vista. Un occhio di riguardo è stato tenuto per la semplicità di gioco, che ha portato a sfruttare solo un tasto per l'attacco e uno per la difesa (questo non lo vedo proprio

"Versus", "Survival" etc. Molta considerazione è stata data anche al sonoro, con la musica iniziale del famoso (??) Okui Masami, mentre le voci dei personaggi saranno di altrettanto famosi doppiatori giapponesi.

Dagli a topastro!

# RAT ATTACK

**Playstation**

Topi e gatti, non sono mai riuscito a capire il perché, non sono mai andati d'accordo, un po' come per cane e gatto (ma qui almeno ci sono le eccezioni). Io per esempio ho dovuto mettere il mio criceto (che si chiama Dottore, e non capisco perché i miei amici mi prendano in giro per questo) in una posizione quasi irraggiungibile anche per me, al fine di evitargli un viaggio di sola andata nello stomaco di uno dei miei due mici.

Drammi personali a parte, tale millenaria lotta di specie ha stimolato anche i designer della Pure, che hanno

ideato questo simpatico giochillo, nel quale andremo a far parte di una squadra di sterminazione topi, ovvero, saremo dei gatti! La scelta dovrà cadere su uno degli otto felini disponibili ("Bob Cat" Robinson, Manx, Hai Jinx, Sparky, Smokey, Muffy Dupont, Pearl, e Atomicat), ognuno con delle caratteristiche ben precise, con un finale diverso dagli altri, e con un'arma particolare da usare contro i roditori, anch'essi divisi in altrettante specie. Il gioco girerà in alta risoluzione, e il gameplay sarà veramente semplice: praticamente si dovranno eliminare tutti i topi del livello, e, se il fine verrà raggiunto con una certa tecnica, il vostro micio si trasformerà in Mettalicat, praticamente lo sterminatore definitivo. La data di uscita precisa non la so, comunque non dovrebbe tardare molto (Questo è uno di quei giochi che mi piacerebbe recensire. Chi ha orecchie per intendere...){fortunatamente l'articolo non lo legge a voce alta. NdAlex}.

# Flash

## LA CENDANT FA LE SVENDITE

Sembra che la Cendant abbia messo in vendita l'intera sezione dedicata al divertimento su computer e console, comprendente Blizzard, Sierra, Davidson e un altro paio. In particolare la Blizzard sembra che sia stata oggetto di un'offerta da parte della Electronic Arts, ma Elliot Bloom della Cendant ha dichiarato che è loro intenzione vendere l'intera divisione, non solo una parte.

## CHE PUNTUALITA'

La ASCII, grande produttore di periferiche varie per quasi tutte le console, sta per lanciare la prima periferica per il neonato Game Boy Color che, fra le altre cose non è neppure ancora uscito (io scrivo all'inizio di novembre, ricordate). L'apparecchio potrà essere usato anche con il vecchio Game Boy Pocket, e fungerà da sorgente luminosa e lente d'ingrandimento, oltre a fornire anche una migliore definizione ai giochi. Lo potrete comprare insieme al Game Boy Color, visto che dovrebbero uscire in contemporanea.

## TUTTI A CACCIA

Vi siete divertiti con Turok, siete in attesa di ricominciare la caccia al dinosauro con Turok 2, magari avete deciso di comprare un Nintendo 64 proprio per potervi godere questi due giochi. Se non potete fare a meno di sforacchiare tanti bei lucertoloni, sarebbe una buona idea rompere il porcellino e recarvi dal vostro importatore di fiducia per comprare un Dreamcast, visto che la Acclaim ha deciso di pubblicare un capitolo di Turok anche per questo sistema. Ancora non si è visto nulla, ma già la grafica sul Nintendo 64 era ottima, e se tanto mi dà tanto, la versione per la nuova console Sega farà gridare al miracolo

## E DOPO IL NEGCON, ECCOVI IL JOGCON

Quando uscirono i vari Ridge Racer e fratelli, Namco se ne uscì con un controller piuttosto strano, ma che all'atto pratico si rivelò sicuramente valido. Ora sta per uscire il quarto gioco della serie (guardate qui in giro, o al limite nel Made in Japan) e, giustamente, a un gioco rivoluzionario non poteva non corrispondere un altrettanto rivoluzionario joypad. Rivoluzionario in cosa? Non so che dirvi, non ho visto nessuna foto, l'unica cosa che so è che ci sarà un comando al centro del pad che godrà di force feedback (non solo dual shock, badate bene) e che non saranno necessarie batterie aggiuntive. Il resto è mistero...

# DAI AI TUOI GIOCHI...

# UNO SHOCK!

## SHOCKHAMMER

- FUNZIONE DUAL SHOCK
- COMANDI ANALOGICI E DIGITALI
- DESIGN UNICO E CONFORTEVOLE
- IMPUGNATURA ANTI-SCIVOLO
- FUNZIONE TURBO E SLOW MOTION
- **NON RICHIEDE L'UTILIZZO DI BATTERIE**
- COMPATIBILE PLAYSTATION

THRUSTMASTER

SOLO SOFTWARE&CO. TI OFFRE: 1 ANNO DI GARANZIA,
ASSISTENZA TECNICA E MANUALISTICA IN ITALIANO.

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

HARD WARE HARDWARE

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

Giochi di guida: capitolo 1

# JEFF GORDON RACING

**Playstation**

Quelli di voi che stanno già pensando: "Oh no! Un altro prodotto tipo NASCAR, con tutti quegli ovali!", possono stare tranquilli: il prossimo gioco della ASC sarà un gioco di guida assolutamente arcade, data la volontà di Mr. Gordon di fare un gioco godibile per tutti, ma che allo stesso tempo trasmetta le sensazioni della guida vera e propria (un esempio sono quei cerchietti che si vedono nelle foto, che rappresentano ognuna delle quattro ruote e lo stress applicato a queste durante le curve e le accelerazioni!). Il titolo che troverete nei negozi vi metterà al comando di un

bolide da trecento miglia orarie (circa 500 Km/h, nun so se rendo...), su piste piene zeppe di salti mozzafiato e giri della morte: un bel miglioramento rispetto ai percorsi in cui si gira solo a sinistra, no? Le piste saranno otto e si correrà contro dodici macchine, ognuna caratterizzata da

un proprio comportamento, tutto contornato dalle urla della folla, dallo stridere dei pneumatici, dal rombo dei motori, insomma da un gran bel sonoro (dimenticavo le immancabili lamiere contorte. E che volevate correre senza fare nemmeno un incidente? Seee). Per chiudere in bellez-

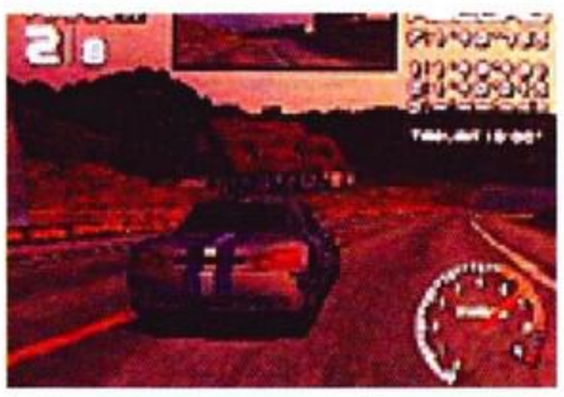
za vi faccio presente che Jeff Gordon non presterà solo il suo nome al gioco, ma vi parteciperà attivamente, dandovi consigli, e sfidandovi anche in una bella corsa, giusto per farvi capire chi è il migliore. Nei negozi verso febbraio.

Giochi di guida: capitolo 2

# RIDGE RACER TYPE 4

**Playstation**

Lo scossone dato da Gran Turismo al mercato delle simulazioni automobilistiche è stato tale da spingere un incredibile numero di case a cercare di accaparrarsi una fetta di questo grosso settore ludico. Solo in questo numero sono presenti tre titoli, ma altri (dal futuro magari più incerto) sono in preparazione, e altri sono usciti nella Terra del Sol Levante, giochi che magari in Europa non arriveranno mai (per questo vi raccomando di leggere sempre con attenzione il Made in Japan). Allontaniamo comunque i tristi pensieri dovuti alla nostra non felice collocazione (solo per quanto riguarda i videogiochi, ovvio) per concentrarci su quello che le case gentilmente decidono vendere anche qui da noi. Namco sta per lanciare il quarto capitolo della serie Ridge Racer, il gioco che, nella sua prima incarnazione, divenne quasi la killer application della Playstation ('mazza che rima aho!). In questo Ridge Racer Type 4 ci saranno un sacco di effetti di luce, dettagliatissimi fondali, ben trecento macchine (non vi esaltate, per la maggior parte cambieranno solo i colori) e varie modalità di gioco, di cui la principale sarà una specie di simulazione in cui dovremo portare al successo un pilota alle prime armi. Le piste saranno otto, il doppio di quelle presenti nel precedente episodio della serie, e la grafica sarà la migliore in assoluto mai vista su PSX. Dalle foto non possiamo che dare ragione alla Namco, considerato anche il fatto che quelle mostrate nelle fotografie non sono sequenze di replay o intermezzo, ma schermate di gioco vero e proprio. Se, come spero, Namco non rovinerà tutto tagliando le gambe alla longevità (otto piste non sono poche ma neppure tante, speriamo almeno che siano lunghette), il nuovo punto di riferimento a partire dal 3 di dicembre (data di uscita in Giappone), potrebbe diventare questo Ridge Racer Type 4. Almeno fino a Gran Turismo 2...



Miii cheppaura!

# NIGHTMARE CREATURES

**Nintendo 64**

Brividi di terrore troverete sotto l'albero di Natale, altro che giochi e cioccolata! Dite un po', li avete invidiati tutti quei maledetti possessori di Playstation mentre si trastullavano con uno dei giochi più di-

vertenti della scorsa stagione? Avreste voluto ucciderli quando vi dicevano "Tu che fai? Io me ne vo' a giocare con quel gioco di zombie, quello bello, con un sacco di atmosfera"? Bene ora potete farlo, vi regalo un bel fucile con tante munizioni, così potete fare strage! No, fermi, sto scherzando (comunque se mi pagate bene magari solo una pistola...)! Ad evitarvi la condanna per strage ci ha pensato Activision insieme a Kalisto che, viste le potenzialità del Nintendo (non se ne saranno accorti un po' in ritardo?) ha ben pensato di convertire Nightmare Creatures anche per il nero sistema col numero 64. Il gioco è ambientato nella Londra del 1834, più precisamente nel momento in cui divampò quello che è stato chiamato il Grande Fuoco di Londra (andate a studiare 'gnurant!), periodo in cui (questo solo nel gioco, non andate a dirlo alla vostra insegnante di storia) un'organizzazione chiamata Brotherhood of Hecate (la Fratellanza di Ecate, ammazzame quanto so' inglese) iniziò a creare creature mutate e demoni di ogni genere. Ma come ben sanno tutti i videogiocatori, ad ogni megalomane crudele corrispondono sempre almeno due impavidi eroi, e in questo gioco vale la stessa regola. A contrastare la fratellanza ci penseranno Ignatius e Nadia (non è che siano due nomi da duri, ma ci passiamo sopra). I livelli saranno sedici e le mosse a disposizione dei due sono la bellezza di ventotto; i nemici, manco a dirlo, saranno dotati di un'incredibile intelligenza (questo mese ancora non lo avevo detto, sto migliorando), e non saranno disposti a essere bastonati, ma pareranno e schiveranno anch'essi i vostri colpi. Se vi annoiate nelle fredde notti dicembrine (si potrà dire?) questo potrebbe essere il vostro scacciapensieri.

# COLPISCI E BASTA!

www.easports.com

C.T.O.
http://www.cto.it

PlayStation

If it's in the game, it's in the game.™

EA SPORTS™

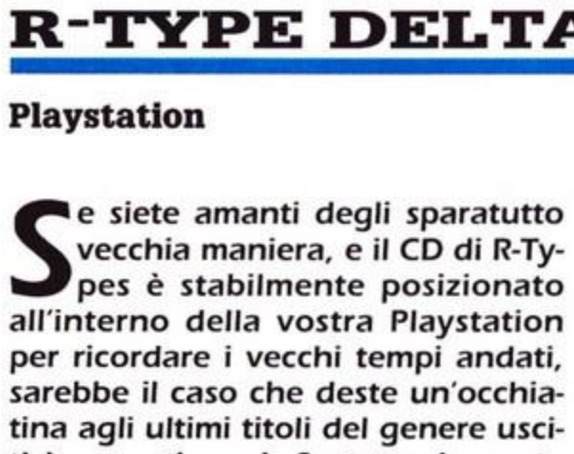
© 1998 Electronic Arts. Knockout Kings, EA SPORTS, il logo EA SPORTS e "If it's in the game, it's in the game" sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati. PlayStation e sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Dolby e il simbolo double-D sono marchi registrati di Dolby Laboratories. Tutti gli altri marchi registrati sono di proprietà dei loro rispettivi proprietari.

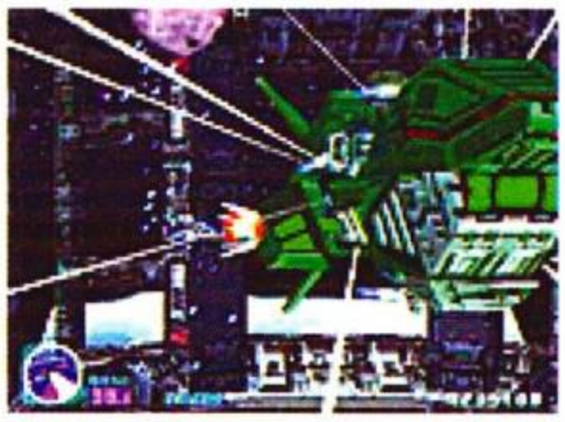
Avviso per tutti i nostalgici

## R-TYPE DELTA

**Playstation**

Se siete amanti degli sparatutto vecchia maniera, e il CD di R-Types è stabilmente posizionato all'interno della vostra Playstation per ricordare i vecchi tempi andati, sarebbe il caso che deste un'occhiatina agli ultimi titoli del genere usciti in questi mesi. Se tuttavia avete già giocato tutto il giocabile, forse ho qualcosa che fa per voi: un gioco che sfrutta la tecnologia di oggi e che porta un nome di ieri (che poeta!). R-Type Delta inizia qualche tempo dopo il 2164, anno in cui gli umani pensavano di aver definitivamente sconfitto il malvagio impero Bydo, che invece ritorna ancora più forte di prima. Secondo la Irem graficamente il gioco non avrà nulla da invidiare a hit come Einhänder o G-Darius (e, viste le foto, probabilmente hanno ragione), con tutti gli elementi su





schermo resi con poligoni, sia nemici che sfondi. Sebbene si faccia largo uso del 3D, lo schema di gioco rimarrà in 2D classico, che sembra riesca a rendere meglio di qualunque altro sistema; gli alieni attaccheranno con mezzi sia meccanici che organici (avete riconosciuto il vermone che vi gira intorno?), e noi saremo chiamati a contrattaccare con una delle tre astronavi che dovrebbero essere disponibili. Dico "dovrebbero" perché la Irem non è che sia stata prodiga di informazioni, anche per quanto riguarda la data di uscita: tempo fa si vociferava di un possibile 19 novembre, ma mi sembra che tale data sia passata e del gioco ancora nessuna traccia. Speriamo in Babbo Natale.

## RAYMAN 2

**Nintendo 64**

Con le nuove console tanti e tanti titoli del passato hanno subito un restyling guadagnando la terza dimensione, cosa questa valida anche per quei personaggi non troppo anziani come il nostro Ray-Man. Per non scontentare nessuno dei due sistemi che vanno attualmente per la maggiore, la Ubi Soft ha

preso spunto sia da Crash Bandicoot (PSX) che da Mario64 (N64), e ha aggiunto la possibilità di guidare un sacco di mezzi: sci d'acqua, barche e anche qualche simpatico mezzo del quale per ora non vi dico nulla. La storia non ve la racconto nemmeno tanto, come sempre, dovrete salvare i vostri amici imprigionati da qual-

che essere cattivo cattivo, ma questa volta il molleggiato personaggio inizierà con tutte le abilità, invece di doversele guadagnare livello per livello come nel precedente episodio. Ci saranno circa trenta livelli con visuale in terza persona e quattro boss da annientare. Le foto sono della versione per Nintendo 64 (lo dico perché ne è prevista anche una per Playstation), che dovrebbe uscire in una cartuccia da 128 o 256 megabit (e con il supporto per il RAM Pak da 4MB per l'alta risoluzione) intorno a marzo dell'anno prossimo. Mettetevi comodi e aspettate.

E l'anno prossimo?

## FIFA 99

**Playstation**

Il problema dell'anno duemila non affligge solo i computer delle grandi aziende (per quelli di voi che non sanno di cosa stia parlando, sappiate che nel fatidico anno molti PC potrebbero non riuscire a rendere la data così come dovrebbero), ma anche i designer dell'EA, che dovranno trovare un nuovo nome per la saga calcistica più seguita in assoluto che, ne sono certo, non troverà la fine nell'episodio in uscita in questi giorni. Dopo FIFA 98 non poteva infatti mancare la versione 99, che, se tutto va secondo i piani della prolifica casa, dovrebbe uscire proprio in occasione della festa più consumistica in

assoluto. Dopo i discordanti pareri riguardanti World Cup e il suo prequel (e soprattutto visto il successo riscontrato da ISS Pro 98), la EA ha deciso di dare una bella rinfrescata all'engine dei suoi titoli, migliorando i controlli e la grafica, che dovrebbe dare un aspetto molto più realistico e "tridimensionale" ai giocatori. Questa volta, per esempio, potremo cambiare direzione o calciare il pallone esattamente quando

vogliamo (senza dover aspettare che il nostro giocatore finisca l'animazione dell'azione precedente). Le squa-

dre saranno "appena" 250 o più, e gli stadi venti, accuratamente modellati sulla base delle versioni in cemento e acciaio sparse per il mondo. Io, che sono una bestia rara in Italia (non mi piace il calcio), mi sono divertito davvero tanto con FIFA 98 (e poco con ISS Pro, che per me è un po' troppo "tecnico"), quindi aspetto con un certo interesse FIFA 99. Vi faremo sapere...

nYko™

## Distributori regionali:

**Piemonte:**
**SOFTWARE NEWS** - Via G. Deledda 18 Moncalieri (TO)
Tel. 011/6811131 Fax 011/6892740

**Triveneto e Sicilia:**
**CD WORLDLINE** - Via Ugo Foscolo 5/a Pordenone
Tel. 0434/573484 Fax 0434/573537

**Emilia:**
Game shop e Computer shop
**MEDIAMARKET** - Via dei Mille, 34 - Rimini
Tel. 0541/57778 Fax 0541/708764
Videoteche ed Elettrodomestici
**PRANDI FOTO & VIDEO** - Via Vertoiba 5/c - Reggio Emilia
Tel. e Fax 0522/920285

**Liguria:**
**CD EUROM** - Via G. Opisso, 146 - Genova
tel. 010/6982772 Fax 010/6981132

## Rivenditori:

| | |
|---|---|
| (GE) Genova **IL BALILLA GIOCATTOLI** | Tel. 010/561040 |
| Bolzaneto **SCABINI GIOCATTOLI** | Tel. 010/7404901 |
| Lavagna **JOLLY E GIOCHI** | Tel. 0185/397074 |
| Sestri P. **GOEMONS VIDEOGAMES** | Tel. 010/6012434 |
| (IM) Sanremo **FANTASIA** | Tel. 0184/530545 |
| (SP) La Spezia **ONE O ONE CENTRO** | Tel. 0187/564111 |
| (CN) Bra **MEDIASTATION** | Tel. 0172/412487 |
| (MI) Milano **JOYSTICK FUN** | Tel. 02/48952821 |
| (BG) Treviglio **CRS INFORMATICA** | Tel. 0363/304667 |
| (UD) Cervignano **CINECITTA'** | Tel. 0431/32115 |
| (PN) Fontanafredda **YO-YO VIDEO** | Tel.0434/998601 |
| (RE) Reggio Emilia **CLERKS** | Tel. 0522/435940 |
| (RN) Rimini **GLOBAL GAME** | Tel. 0541/787446 |
| (RN) Rimini **MANOLO** | Tel. 0541/781675 |
| (RA) Ravenna **GLOBAL GAME** | Tel.0544/276196 |
| (BO) Bologna **GET READY** | Tel. 051/6446994 |
| (BO) Imola **GLOBAL GAME** | Tel.0544/276196 |
| (FO) Cesena **INTERGRAPH** | Tel.0335/5911967 |
| (MO) Castelvetro **LOLLIPOP** | Tel.059/702235 |
| Correggio **VIDEOLOOK** | Tel. 0542/22051 |
| Correggio **MUSIC SHOP** | Tel. 0522/692116 |
| Castello d'Argine **VIDEO PLANET** | Tel. 051/977726 |
| S. Giovanni Persiceto **VIDEO EDICOLA LELLI** | Tel. 051/825607 |
| (TR) Terni **MEGABIT CLUB** | Tel. 0744/426465 |
| Roma **GRUPPO HOLLYWOOD** | Tel. 06/050797616 |
| Roma **HOLLYWOOD IN ROSA** | Tel. 06/30577992 |
| Roma **SPOT SERVICE** | Tel. 06/4380022 |
| Roma **CHI.RO.PA** | Tel. 06/2148248 |
| Roma **THE GAME** | Tel. 06/8603424 |
| Roma **PLANET VIDEO** | Tel. 06/5817782 |
| Roma **HOLLYWOOD 5** | Tel. 06/66156045 |
| Roma **STAR MUSIC** | Tel. 06/6686912 |
| Roma **FIOCCHETTA CINZIA** | Tel. 06/3096506 |
| Roma **GEDY** | Tel. 06/9860201 |
| Bracciano **CENTRO HI-FI** | Tel. 06/99804159 |
| Monterotondo **SE.CO UFFICIO** | Tel. 06/90652164 |
| (NA) Casoria **EXPLOTION VIDEOGAMES** | Tel. 081/7580523 |
| Melito di Napoli **COMPUTER OFFICE** | Tel. 081/7113058 |
| (CT) Gravina di Catania **CENTRO GIOCATTOLI LA GUIDARA** | Tel. 095/415105 |
| (OR) Oristano **BOLTON** | Tel. 0783/211224 |
| (SS) Alghero **ESSERRESSE COMMERCIALE** | Tel. 079/986078 |

Power by nYko

e non solo...

**DISTRIBUTORE ESCLUSIVO**

# AKA TRADE

**Via Aurelia, 292 – 17023 CERIALE (sv)**
**Tel. 0182 – 993874 r.a.**
**Fax 0182 – 991101**
**www.nyko.it**

Memory Card
**8X - 120** giochi

Scorpion Dual Shock
**PSX** **£ 54.900**

Disponibile Action Replay
trasparente per **PSX**
ed altre novità . . .

Ideale per TEKKEN 3

PlayStation SEGA NINTENDO

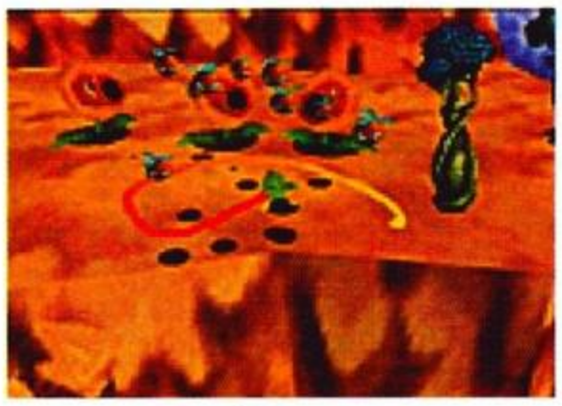
**Tutti i loghi e i marchi citati sono di proprietà delle rispettive produttrici**

La seconda volta del camaleonte

## CHAMELEON TWIST 2

**Nintendo 64**

I camaleonti sono sempre stati fra gli animali che più mi hanno appassionato: non ho mai capito come facciano a mimetizzarsi così bene cambiando il colore della pelle. E' una cosa che ha sempre suscitato la mia invidia, a causa forse della mia naturale predisposizione alla fuga (c'è sempre qualcuno a cui devi fare qualche favore e di cui, puntualmente, ti dimentichi, con conseguenti scarti tra la folla e irreperibilità telefonica, non so se mi spiego...). Cosa c'entrerà mai in una rivista di videogiochi una disquisizione sui camaleonti? Semplice, mi serviva una scusa per introdurvi il nuovo gioco dei Japan System Supply, che ha come protagonista proprio un mimetico camaleonte. Non ci sono moltissime notizie, se non che i livelli saranno molto differenziati (castelli, nuvole, arcobaleni...), che il gioco troverà posto su una cartuccia da 96 megabit e che supporterà il Rumble Pak. Per questo seguito (con il cui predecessore proprio non mi ricordo di aver giocato, scusate, sarà l'età) il team di sviluppo ha ridisegnato in buona parte il personaggio, lasciando però inalterato il fatto che l'unica arma consisterà nella sua lunga lingua, ed eliminando (questa proprio non l'ho capita) il supporto multiplayer. Molti suppongono che se il gioco manterrà lo stesso divertimento dell'originale, ma con un look effettivamente più valido, Chameleon Twist 2 potrebbe essere uno dei titoli più divertenti in uscita.



A metà tra illusione e realtà

## N64 CAMERA

**Nintendo 64**

Cosa vorrà mai dire il titolo di questo box? Mah, diciamo che l'illusione è la prima cosa che mi viene in mente, quando mi comunicano di qualche periferica in uscita targata Nintendo. Mi dispiace dirlo, ma ogni volta che la grande N sta per commercializzare qualcosa, questa scompare sempre poco prima di vedere gli scaffali dei negozi. L'ultimo esempio è stato il 64DD (ci avevo anche dedicato una paginetta intera...), periferica di cui ancora nessuno è riuscito a sapere nulla, ma che speriamo ancora non sia stata del tutto abbandonata {pare che uscirà solo in Giappone, però... NdAlex}. Chissà se la stessa triste sorte toccherà a questa specie di videocamera? Praticamente questa dovrebbe essere una versione potenziata di quella uscita per Gameboy qualche tempo fa, che vi permetterà di catturare sequenze video (o solo foto?) da rivedere poi sul televisore ed eventualmente stampare su carta (tramite apposita stampante, di cui però ancora non si sa nulla). Voi che dite, ce la farà? Non ce la farà? La risposta nelle prossime puntate.

Scatta l'ora X, ehm, scusate, l'ora zero.

## DUKE NUKEM ZERO HOUR

**Nintendo 64**

Tutti i nintendomaniaci fan dell'eroe più duro/tamarro/pervertito dei videogiochi possono gioire: sta per uscire il seguito di Duke Nukem 64. Ad opera della Eurocom, gli stessi di Mortal Kombat 4, Duke Nukem: Zero Hour avrà una visuale simile a quella vista in Time To Kill su Playstation e anche una storia abbastanza simile. Questo fatto mi fa pensare a quanto possa interessare ai giocatori la storia che sta dietro ogni episodio dedicato al Duca: voglio dire, alla fine quello che conta è far saltare in aria i porcelli (degli alieni con le sembianze di maialetto, questa è una delle cose più belle dei giochi di questa serie), mica importa il perché. Comunque, disquisizioni a parte, in Duke Nukem: Zero Hour dovrete viaggiare nel tempo per difendere i vostri avi dall'attacco degli alieni che, infastiditi dalla vostra presenza, hanno deciso di affrontare il problema alla radice (se tolgono di mezzo chi vi ha messo al mondo, voi non potete esistere. Mi sa che hanno visto più volte Ritorno al Futuro). E allora via, con livelli ambientati nel vecchio west, nell'Inghilterra vittoriana, in una New York del futuro, per arrivare a un livello finale in cui saranno presenti tutte le epoche, con tanto di nave madre aliena. Come ho detto prima visuale e schema di gioco saranno simili a quelli visti su PSX, ma gli enigmi saranno un po' più complessi dei soliti switch da spostare e carte dello stesso colore delle porte, oltre a ostaggi da liberare. Tecnicamente il gioco sarà interamente composto di poligoni, con ombreggiatura gouraud, nebbia e tutte le caratteristiche che ci si aspetta da un titolo di questo livello (che ne direste anche della grafica ad alta risoluzione? E della possibilità di scegliere tra visuale in terza e prima persona? Queste comunque sono solo ipotesi). Anche l'esercito alieno si è ampliato: non più solo porcelli e squali, ma anche serpenti velenosi, zombie, cannibali e altri. Eh, ma mica vi posso dare sempre belle notizie: per giocare a tale (supposta) meraviglia, dovrete attendere il 1999 inoltrato.

# INTERNET?
# HTML? JAVA?
## in 8 settimane!!?

# EUREKA!

## PROGRAMMARE in HTML & JAVA

## Diventare "web-master" in 8 settimane!

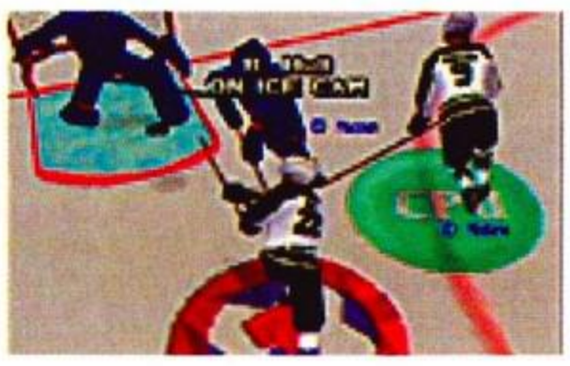
**Un corso interattivo formato CD rom, nel quale il maestro virtuale vi fa da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L' interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software per poter usare la collana EUREKA!**

XENIA
EDIZIONI

## NHL BREAKAWAY 99

**Nintendo 64**

Cosa fareste voi se, pubblicato un gioco, questo vendesse discretamente bene? Smettereste di supportarlo? Bravi, come manager non farete mai una lira! No, seriamente, ne fareste un seguito? Bravi! Stessa cosa ha deciso di fare la Acclaim con la serie NHL Breakaway, con questa versione aggiornata di, non lo avreste mai detto, NHL Breakaway 98, con una star che promuove il gioco: il capitano dei Detroit Red Wings, tale Steve Yzerman (io queste informazioni ve le do per dovere di cronaca, ma di questi non ne conosco nessuno). L'engine del gioco è rimasto pressoché lo stesso della versione precedente, sebbene la grafica sia stata migliorata e alcune caratteristiche fisiche siano state tenute in maggior considerazione: un giocatore che pesa centodieci chili che va cozzare contro uno di settanta avrà un effetto diverso che se accade il contrario, no? Ogni squadra avrà un diverso modo di fare, con i giocatori che si comporteranno proprio come farebbero nella realtà; le modalità di gioco saranno cinque, come per la versione 98: esibizione, torneo, pratica, shoot out e playoff. Quando credete di poter prendere



mazza e dischetto virtuali? Io credo che quando vi troverete con questa rivista per le mani il gioco dovrebbe essere già nei negozi.

Ma i monaci non devono solo pregare?

## SHAO LIN

**Playstation**

Quando ero bambino trasmettevano un telefilm (su Italia 1, credo) che narrava le vicende di un monaco shao lin esperto di arti marziali, impegnato in un viaggio di cui non ricordo assolutamente il fine {trovare il fratellastro americano. NdAlex}. L'unica cosa di cui sono sicuro è che rimasi profondamente

deluso dal fatto che effettivamente, nonostante il telefilm si chiamasse "Kung Fu", scene di combattimento ce n'erano pochine. Probabilmente una sensazione simile deve averla avuta anche qualche designer della THQ che, spinto dalla voglia di menare le mani, ha ben deciso di sviluppare un gioco dedicato proprio agli antichi monaci cinesi. In Shao Lin troviamo un orfano che vaga per la provincia Cantonese, pronto a scontrarsi con chiunque gli si pari davanti. Se, qualche numero fa, siete rimasti delusi dal fatto che l'atteso Thrill Kill della EA (uno dei giochi più promettenti della prossima stagione, che vi permetteva di massacrare anche quattro amici per volta) non vedrà mai la luce, potreste volgere lo sguardo da questa parte, dato che anche questo Shao Lin permetterà una cosa simile. Ci sono sei stili nel gioco, ognuno basato su una tecnica reale e con proprie caratteristiche: lo Shao Lin è basato molto sui calci, l'Hung Gar prende spunto dal mondo animale {Hung Gar rulez – è lo stile che pratico... NdAlex}, il Jeet Kune Do è uno stile molto bilanciato, e così via. Ci saranno anche alcuni elementi RPG, visto che durante il gioco potreste dover prendere delle decisioni che potrebbero migliorare oppure peggiorare le caratteristiche del vostro personaggio. Da tenere presente il fatto che, come è stato a suo tempo per Dead or Alive, nel gioco non sarà presente alcuna forma di arma o magia, ad enfatizzare il fatto che il fine di Shao Lin è il combattimento reale, non gli effetti speciali. Allenatevi che marzo si avvicina.

Che lo sforzo sia con te

## STAR WARS: ROGUE SQUADRON

**Nintendo 64**

Io la serie di Guerre Stellari non me la ricordo benissimo. Oddio, non che non mi siano piaciuti i vari "Guerre Stellari", "L'Impero colpisce ancora" etc., ma è solo che non mi appassionarono così tanto da riguardarli più e più volte (un po' come faccio con le videocassette di Ken il Guerriero, insomma. Che ci volete fare, sono un eterno bambino). Differente è stato l'effetto avuto dalla parodia della serie, da cui è stata rubata la frase che potete leggere poche righe qui sopra: un film davvero esilarante (per capirlo comunque dovete aver visto almeno una volta la versione seria), pari solo a pellicole da oscar come possono essere "L'aereo più pazzo del mondo" o "Una pallottola spuntata" {c'è da dire che Balle Spaziali prendeva in giro tutti i film classici di fantascienza... NdAlex}. Probabilmente molti di voi non condivideranno i miei gusti, ma sicuramente quelli che, mentre dormono al calduccio sotto il loro piumone con la faccia di Luke Skywalker stampata sopra, sognano di volare con un X-Wing, non aspettano altro

che un gioco come questo. Rogue Squadron si baserà, almeno in parte, sui livelli di volo presenti in Shadows of the Empire, ma il manager del gioco, Brett Tosti, ci tiene a far sapere che il gioco sarà totalmente diverso, con un engine nuovo di



pacca. Le missioni comprenderanno sia scontri aria – aria, che missioni di attacco al suolo, le astronavi le sceglierete fra cinque tipi differenti, ognuna con caratteristiche proprie, a seconda della missione che vi apprestate ad affrontare. La data di uscita sarebbe intorno alla fine di novembre, ma si sa, le cose non vanno mai come dovrebbero, quindi...

Una corsa "animalesca"

## PEN PEN TRIATHLON

**Dreamcast**

Sapete cosa sono i Pen Pen? Se il nome non vi dice niente, non posso biasimarvi, per me è stato lo stesso. In ogni modo, mi sono documentato, e ho scoperto che i Pen Pen sono dei piccoli animaletti dalla forma simile a pinguini, squali, ippopotami e altri, presenti in un gioco di corse in uscita per Dreamcast, creato dalla General Entertainment. Il team di

sviluppo è di tutto rispetto, essendo composto dai programmatori di Panzer Dragoon e dai designer delle piste di Sega Rally; meglio di così non poteva andare. Il gioco dovrebbe uscire in con-

temporanea con la console e quindi potete cominciare a contare i giorni in attesa di leggere una nostra professionalissima recensione (mica vi sembro di parte?). Intanto date un occhio alle foto, che non vi fa male.

SOULSTORM Brew

# ODDWORLD
## ABE'S EXODDUS™

Oddworld Inhabitants Abe's Oddysee TM & © 1996 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. PlayStation and the PlayStation Logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property of their respective companies.

## ABE'S EXODDUS

## è tutto quello che è stato "Abe's Oddysee" e molto di più !

ODDWORLD INHABITANTS

PlayStation

PC CD-ROM
WINDOWS 95 & DOS 6.0

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Piccoli porcospini crescono

## SONIC ADVENTURE

**Dreamcast**

V è piaciuto lo speciale Sega del numero scorso? No? Beh, ovvio non l'ho mica scritto io! Scher-

zo, comunque, vista la mole di notizie da riportare, il prode Alex non poteva certo dilungarsi più di tanto su ogni gioco (anche perché io poi cosa avrei scritto?). Eccomi allora in salvo di tutti coloro che, incuranti del prezzo maggiorato derivante dall'importazione parallela, hanno voracemente acquistato la nuova console Sega. Il primo dei giochi non poteva non essere quello dedicato a Sonic, porcospino ormai leggendario che rappresenta per la casa con la S quello che Mario è per la casa con la N (ma che bel modo di chiamare i produttori). Le aree principali in cui si svilupperà tutto il gioco saranno tre: Station Square, Mystique Ruin ed Egg Carrier, ognuno dei quali divisi in sotto livelli. Ogni area di gioco sarà composta da una fase esplorativa in 3D, e in una fase diciamo così di "azione", in cui si ritorna al vecchio schema 2D, sebbene tutto quello presente su schermo rimanga in 3D (non so se ho reso. Una cosa tipo Klonoa, o Pandemonium). Saranno presenti anche alcuni sotto giochi, cose tipo corse o duelli aerei, inoltre ogni stage potrà essere affrontato con uno qualsiasi dei sei personaggi, e per ognuno, lo scenario cambierà in qualcosa: esaltazione della longevità! I sei personaggi sono: Sonic the Hedgehog, non credo che abbia bisogno di presentazioni; Miles "Tails" Prower, il braccio destro di Sonic, una specie di volpe a due code; Knuckles, apparso in Sonic 3 e protagonista anche di un gioco dedicato (su 32X); Amy Rose, quella che dovrebbe essere la morosa di Sonic; Big, un nuovo personaggio, una specie di gattone; E102-r, un robot, anche questo un nuovo acquisto che, fra l'altro dovrebbe essere il primo personaggio della serie in grado di sparare. Non vedo l'ora di vedere il porcospino tornare a correre.

Di ritorno dalla tomba

## SABOTEUR

**Playstation**

Questo gioco non uscirà prima della primavera del prossimo anno, e di conseguenza le informazioni in mio possesso sono pochine (diciamo nulle), ma non ho potuto fare a meno di inserirlo perché mi ha fatto ricordare di un giochino uscito qualche millennio fa, non ricordo bene se su Commodore 64 o Spectrum, che aveva lo stesso nome. Quello iniziava con un ninja che arrivava su un deltaplano, questo non lo so, ma il

personaggio che controllerete è sempre un membro della casta di assassini più famosa del mondo. L'intento dei produttori è quello di fondere le caratteristiche di Tomb Raider con quelle di un buon picchiaduro, e, se il team che sta dietro al gioco saprà fondere al meglio i due generi, con molta probabilità ci ritroveremo con un ottimo titolo. I personaggi saranno una trentina, i livelli tutti interattivi (bisogna vedere poi cosa intendono), e per di più avremo anche un compagno d'avventura: un fido cane (notata la battuta? No? "Fido" e "cane", hihihi).

I soldi tentano tutti

## LARA CROFT SI METTE IN AFFARI

**a cura di Raffo**

Il fenomeno di Tomb Raider sta conoscendo nuove frontiere: dopo averla manovrata su PlayStation e PC, infatti, da oggi potremo anche comprare orologi, cappellini, statuine, zainetti, giubbotti, magliette e persino asciugamani da spiaggia a lei ispirati, che bello!

L'oggettistica in questione sembra abbastanza carina da poter destare interesse non solo nei grandi amanti di questa prorompente eroina, ma anche in coloro che vogliono possedere qualcosa di esclusivo.
I prezzi variano chiaramente a seconda dell'articolo richiesto, ma in-

dicativamente il cappellino costerà sedici sterline (circa 45.000 lire) e l'orologio da uomo settanta sterline (circa duecentomila lire). Ad ogni modo, per chi volesse avere maggiori informazioni a riguardo, il numero di riferimento è: 01525 381808.

Questo numero è per l'Inghilterra, quindi non stupitevi se dall'altra parte della cornetta sentirete una voce che non parla italiano {o se la Telecom vi dirà che il numero selezionato è inesistente... NdAlex}.

ACTION GAME ACTION GAME ACTION GAME ACTION GAME

# ACTION GAME

VIDEOGAMES AND COMPUTER SHOP

ACTION GAME vi augura BUONE FESTE!

**GIOCHI PlayStation**
**a partire da lire**
**29.000**

PlayStation
DUAL SHOCK
249.000

PlayStation
DUAL SHOCK
+ 2° joypad
+ memory card
299.000

PlayStation
DUAL SHOCK
+ modifica universale
+ cavo scart
309.000

PlayStation
DUAL SHOCK
+ 2° joypad
+ memory card
+ modifica universale
+ cavo scart
359.000

## ACCESSORI -telefonare

- MEMORY CARD PLAYSTATION L. 19.000
- MEMORY CARD SONY L. 29.000
- MEMORY CARD 120 blocchi L. 49.000
- MEMORY CARD 360 blocchi L. 69.000
- MEMORY CARD 720 blocchi L. 89.000
- MULTI PLAYER x giocare in 4 L. 59.000
- JOYPAD PLAYSTATION L. 19.000
- JOYPAD SONY L. 29.000
- DUAL SHOCK ANALOGICO da L. 39.000
- JOYSTIK DA TAVOLO da L. 59.000
- PISTOLA GUN-CON L. 89.000
- PISTOLA SCORPION L. 49.000
- ACTION REPLAY XTREME L. 59.000
- ACTION REPLAY XPLORER L. 99.000
- ACTION REPLAY DATEL L. 99.000
- PRESA SCART RGB STEREO L. 29.000
- ESTENSIONE CAVO JOYPAD L. 15.000
- CAVO LINK 2m. L. 19.000
- BORSA PER PSX IMBOTTITA da L. 39.000
- GIUBBINO INTERACTOR VIBRANTE L. 99.000

## OFFERTA ACCESSORI
PlayStation

29.000
MEMORY CARD ORIGINALE SONY
1Mb, 15 BLOCCHI DI MEMORIA

19.000
MEMORY CARD COMPATIBILE
1Mb, 15 BLOCCHI DI MEMORIA

JOYPAD ORIGINALE SONY
SCPH-1080
29.000
PlayStation

JOYPAD ORIGINALE SONY
SCPH-1080
19.000
PlayStation

## PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI SCHERMI

Dreamcast™

- Sega rally 2
- July
- Godzilla
- Seventh cross
- Pen pen ice Tricelion
- Virtua Fighter 3
- War turb
- Sonic adventure 17-12
- Super monaco GP 23-12

VENDIAMO
E
RITIRIAMO
MATERIALE
USATO

MODIFICA
UNIVERSALE
50.000
MODIFICA + cavo scart
69.000
SI EFFETTUA IN 10 MINUTI

ACTION GAME 1
via Lecco, 2 - MILANO
02- 20 43 300

ACTION GAME 2
via Col di Lana, 2 -MILANO
02- 89 42 07 32

I prezzi sono IVA inclusa. Le offerte sono valide fino ad esaurimento scorte. Non si effettuano spedizioni. Tutti i marchi e I loghi citati sono di proprietà delle legittime case.

CAMPIONATI D'INVENTIVA

# NET YAROZE - FINALI LONDINESI 1998

**a cura di Vlad**

Si è tenuta verso la metà di novembre nel lussuoso "Remington's Hotel" di Londra la prima rassegna ufficiale riguardante i giovani (e non) sviluppatori Psx "fai da te", tutti coloro cioè che, affidandosi a un Pc, alla Playstation nera di Sony e specialmente al loro talento, cercano di sfornare prodotti validi e sufficientemente interessanti per poter essere notati da qualche importante software house. Durante la manifestazione sono stati presentati più di trenta lavori e tutti mostravano come, con tanta pazienza e molto lavoro, sia possibile ottenere buoni risultati. Certamente nessuno si aspetta di trovare qui il nuovo Gran Turismo, però un buon numero di giochi sviluppavano idee magari un po' vecchiotte, da consolle a 16 bit, sfruttando però con profitto le potenzialità dell'hardware Playstation. E' questo il caso di Blitter Boy , gradevole mix tra Pac Man e uno sparatutto, nel quale un ragazzino deve salvare un gruppo di neonati dalle grinfie di pericolosi (?!) fantasmini. Colorato e arricchito da "amighiani"

effetti di distorsione, zoom e dissolvenza, il gioco è stato sviluppato in dodici mesi, durante i quali il programmatore non ha mangiato, dormito e ... hemm, ci siamo capiti (dura la vita del programmatore!). Certamente meno piacevole dal punto di vista grafico, ma assai più complesso, Adventure Game che, come il titolo ci fa capire, è un RPG poligonale. Al momento della presentazione poteva contare su solo quattro settimane di lavoro e quindi era discretamente scarno sotto molti punti di vista. Grafica antiquata (per usare un eufemismo), sonoro inesistente e scarsi controlli non hanno assolutamente penalizzato un gioco che, in così poco tempo di gestazione, fa già intravedere buoni sviluppi di trama e gestione dei personaggi non giocanti. Diamo tempo al tempo e chissà che FF8 non abbia un degno

rivale (l'ho detta, l'ho detta!). Dopo un arcade e un RPG certo non può mancare il gioco di guida. E infatti con Come Baa saremo alla guida di un cane. Strano nevvero? In questo prodotto sviluppato in dodici mesi avremo la possibilità di utilizzare un bel pastore tedesco impegnato nel riportare nel gregge le pecore smarrite. Inseguire i quadrupedi in fuga e guidarli in salvo prima che arrivi il lupo cattivo è più un pretesto che altro per dimostrare la fluidità del motore poligonale, in attesa che quest'ultimo venga implementato in una struttura di gioco degna di tal nome. In ogni caso bisogna riconoscere come Sony, grazie al Net Yaroze, abbia rinverdito i fasti dello sviluppo casalingo, che tanto furoreggiò con risultati eclatanti sui computer a 8 e 16 bit (Doom anyone?). Certamente al giorno d'oggi non basta essere dei maghi con l'assembler per sfondare in un campo dove il budget di molti giochi raggiunge cifre a dieci zeri, però queste manifestazioni sono la vetrina adatta per chi vuole farsi notare. L'assembler da solo non fa tutto ma state certi che se siete bravi come dite Square, Id e Capcom faranno a pugni per avervi con loro. Fatevi sotto quindi e che San Chip sia con voi...

NOI C'ERAVAMO

# SMAU 98

**a cura di Raffo**

Come ogni anno, eravamo presenti anche a questa edizione di SMAU. Situati nel PAD 25 (il più frequentato di tutta la fiera), siamo stati al centro dell'attenzione per svariati motivi; primo fra tutti perché c'ero io; inoltre avevamo uno stand spettacolare, ricreato come un castello, che attirava l'attenzione come solo Paolone nudo saprebbe fare. Se poi si entrava al suo interno, si notavano atri due motivi per cui il nostro stand è stato, fin dai primi giorni, meta di ogni video giocatore che si rispetti. In esclusiva intergalattica infatti, presentavamo due grossi prodotti targati Nintendo, e cioè Zelda: the Ocarina of Time per Nintendo 64 e gli incredibili Game Boy a colori. Oltre questo, tutte le persone che ne avevano voglia potevano dilettarsi giocando allo splendido Duke Nukem Time to Kill e a quel capolavoro che prende il nome di ISS Pro, entrambi per PlayStation.

Tra colleghi ci si vuole bene, si sa, solo che quando si tratta di decidere chi deve andare per primo a mangiare può esserci un cordiale scambio di vedute. Qui ritratti vediamo sulla sinistra FBS (TGM) e Raffo (in mezzo).

Per quanto riguarda la fiera, invece, non molte sono state le novità rilevanti, da ricordare comunque la presentazione di Tomb Raider 3 della Eidos, di Fifa 99 della EA Sports e Formula Uno 98 della Psygnosis.

Stranamente non ci sono stati particolari avvenimenti da segnalare, certo, volendo fare i pignoli si potrebbe inveire contro quell'allegra persona che con delle forbici ha tagliato il cavo del pad del PlayStation portandosi via un pezzo di plastica inutilizzabile, o il solito ragazzino che, arrivato da casa con tanto di cacciavite, ha tentato di svitare le custodie che proteggevano i game Boy a colori (mah, ditemi voi se vale la pena rischiare la galera per un Game Boy a colori, per quanto bello sia).

Zelda per Nintendo 64 è stato senza dubbio una delle attrattive del PAD 25, e non a torto.

La partecipazione dei redattori di TGM, ConsoleMania, PlayStation Force, PC Force e Nintendo Magazine è stata massiccia: come potrete vedere dalle foto, infatti, eravamo davvero molti, ma vi garantisco che date le dimensioni dello stand e l'incredibile affluenza di pubblico (tra l'altro avevamo anche un'altra postazione, dedicata agli applicativi della Xenia, da un'altra parte della fiera) non abbiamo avuto un solo istante di pace. Purtroppo dalle foto (fatte l'ultimo giorno) non si possono vedere (perché non c'erano) il romanico Duspa (se non fosse stato per lui, non ci sarebbe stato nulla di quello che migliaia di persone hanno visto al nostro stand) e Massimo Monti, un nuovo acquisto che è riuscito a integrarsi molto bene grazie al fatto che è matto.

Beh, che altro dire, non mi resta che darvi appuntamento al Motor Show di Bologna dal 3 al 13 di dicembre... mi raccomando, fatevi vedere!

Una bella foto di gruppo per testimoniare a tutti quanto siamo egocentrici, da sinistra: XAM (TGM), Marzia (assistente marketing della Xenia), Ramirez (Zzap!), Raffo (quello bello con il pizzetto), FBS (quello leopardato), il PR che ci ha fornito Zelda (Mr. Kai Zeh della Nintendo europea), Dave (quello un po' nascosto e con la bocca aperta), Paolone e Lorenzo Maschio (emissario Nintendo).

# MADE IN JAPAN

*Dopo una pausa di un paio di mesi il sapiente miscuglio di fole e illazioni è tornato nelle mie mani... Siete contenti? Beh, speravo di meglio.*

MA

## IL PICCHIADURO DEI ROBOTTONI FINTI

Benché, tecnicamente, questi robottoni possano essere considerati "veri" come tutti gli altri, beninteso. Una sconosciuta (a me) casa sta per sfornare un bel picchiaduro poligonale (solo in versione da sala, per il momento) avente come protagonisti dei giganteschi robottoni, ispirati allo stile delle macchine da guerra ciclopiche che abbiamo potuto ammirare in tanti cartoni animati giapponesi, ovviamente "aggiornati" allo stile grafico attuale. A differenza di quanto accade in Virtual on e nel suo successore Oratorio Tangram (bel titolo...), in questo picchiaduro sconosciuto (il titolo è in giapponese e io non lo capisco, come ho più volte avuto modo di dirvi) l'enfasi è posta sul corpo a corpo ravvicinato, più che sulle bombe nucleari sparate a chilometri di distanza. In effetti sarebbe proprio un bel titolo da vedere su una delle nostre console... Speriamo in una conversione.

## MONSTER FARM, O IL MODERNO PROMETEO

Monster Farm (o Monster Rancher, per la versione americana) è stato un titolo che ha riscosso parecchio successo nell'"underground" degli utenti Playstation, anche se a ben vedere non è che fosse poi un grande gioco. La possibilità di estrarre il proprio mostro dai CD audio, "raffinarlo" attraverso combattimenti e addestramenti e infine incrociarlo con altre creature per ottenere altri mostri è divertente è originale (relativamente) ma nulla che possa cambiare la mia vita. Comunque sia, i numerosi fan di questo bel titolo saranno felici di sapere che il seguito è già bello e pronto, anche perché apparentemente lo sforzo fatto per differenziarlo dal primo episodio non sembrerebbe molto pronunciato – guardatevi le foto e giudicate. Ovviamente supporterà il PDA, e devo ammettere che questo è uno dei pochi giochi che sembri giustificare la "periferica" in questione. Mah...

## E QUESTO DA DOVE SALTA FUORI?

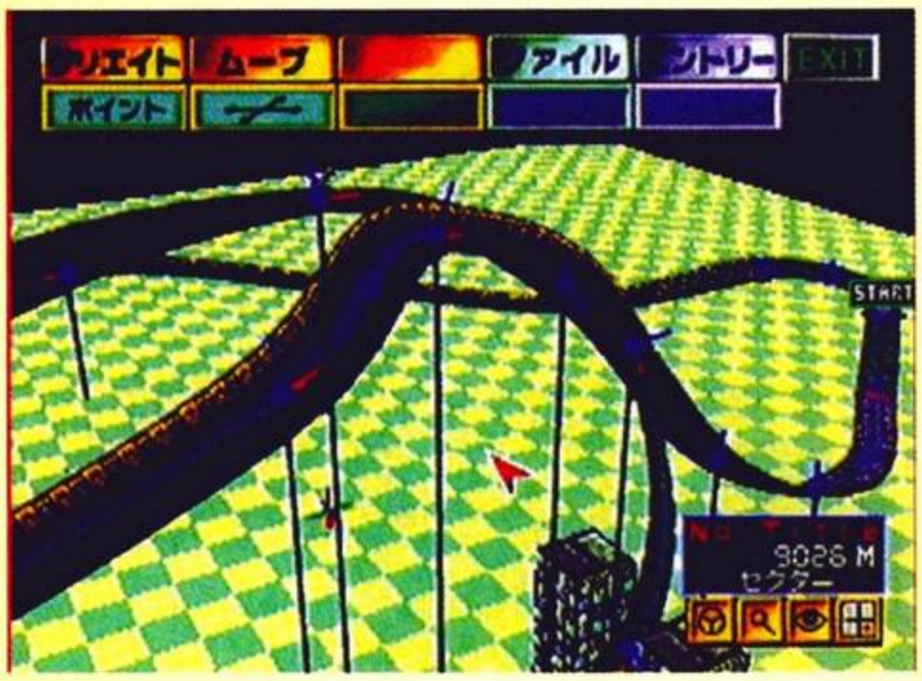
Noi bravi occidentali abbiamo avuto solo due giochi della serie "theme": L'insulso (suvvia, ammettiamolo) Theme Park e il divertente e bizzarro Theme Hospital. I nostri amici nipponici invece sono in procinto di vedere anche Theme Aquarium (Playstation, con supporto PDA), nel quale (si suppone) il giocatore dovrà gestire una specie di parco marino con tutti gli annessi e i connessi. Una volta tanto, comunque, un gioco che ha come protagonisti i pesci (anche se qua avremo anche delfini & cugini) non è destinato a sollevare la mia indignazione: la serie Theme tutto sommato ha fatto i suoi sforzi per presentare dei giochi comunque interessanti. La domanda però è questa: perché codesto titolo non esce anche per PC? Forse esce e io non lo so? Chissà.

## GOEMON IL NINJA MISTICO ANCORA SU NINTENDO

Che vi sia piaciuto o no, Mystical Ninja su N64 ha avuto un discreto successo e sono stati in molti a scoprire grazie a questo titolo una serie di giochi nata molto tempo fa, su un'altra console. Sarete quindi felicissimi (lo spero per voi) di sapere che è in lavorazione l'ennesimo capitolo della suddetta saga, che a occhio e croce dovrebbe assomigliare parecchio al titolo precedente, solo un po' più bellino (frase che in effetti potrebbe essere appiccicata a tutti i "seguiti", visto che non accade più – come succedeva in passato – che un gioco venga stravolto da un episodio all'altro). Ecco, contenti?

## ESCE? NON ESCE? MAH...

La storia del 64DD potrebbe essere raccontata tranquillamente con dei toni epici. Designato come "l'oggetto che cambierà definitivamente il Nintendo 64" e visto da molti possessori della console della N rossa come il Santo Graal, è sempre stato in bilico tra il Non Uscirà Mai e l'Esce L'Anno Prossimo. A suon di Anno Prossimo però siamo giunti alla fine del 1998, sta per apparire la nuova generazione di console e l'unica vera arma in mano alla Nintendo sembra l'eccezionale Zelda, originariamente previsto come IL titolo che avrebbe spinto il 64DD e successivamente adattato per il formato della cartuccia. Molti insistono che il 64DD è oramai scomparso nel nulla e sono state accantonate definitivamente le intenzioni di farlo uscire, ma allora come mai sono riuscito a mettere le mani sull'editor di tracciati di F-Zero, realizzato proprio per questa piattaforma? Io mi do per vinto e smetto ufficialmente di pensare al 64DD, ma se dovesse uscire prometto di farvelo sapere (non trattenete il fiato nel frattempo, comunque).




## IL SILPHEED DEI GIORNI NOSTRI?

Chi di voi ricorda questo bel giochino? Uscito migliaia di anni fa su Mega CD, rappresentava bene o male l'evoluzione dei laser-disc, e specificatamente quelli legati alla branca dei cloni di "Firefox": il giocatore non doveva far altro che controllare un'astronavina e sparare ai nemici, il tutto però muovendosi su di un "filmato" letto da CD che in Firefox era un filmato vero e che invece in Silpheed era invece in grafica poligonale molto spettacolare (un po' come Starblade, peccato che quello facesse molta meno impressione di Silpheed e fosse decisamente più nuovo). Bene, uno dei primi titoli a uscire per Dreamcast sarà Geistforce, un titolo che a quanto mi pare di capire promette di replicare i fasti di quei giochi, benché non ne sia poi tanto sicuro: le foto sono molto spettacolari, ma per quello che ne so io potrebbero anche essere tutte di roba calcolata in tempo reale nella quale il giocatore può muoversi liberamente. Mah? Staremo a vedere.

PSYGNOSIS

VISUAL SCIENCES

PlayStation

Ferrari

REGOLA 85a

'Tutti i piloti partecipanti al campionato verranno pesati con indosso il completo equipaggiamento da gara.'

Regolamento sportivo FIA.

Regolamento Formula Uno '98. UFFICIALE.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

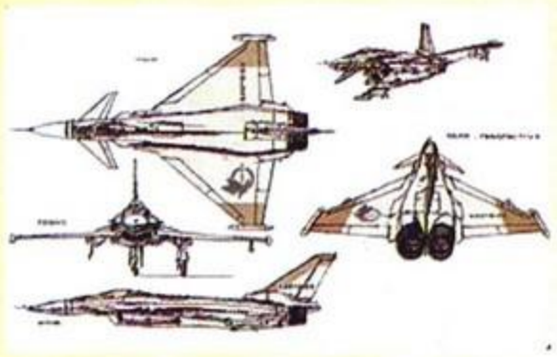
FORMULA 1 98

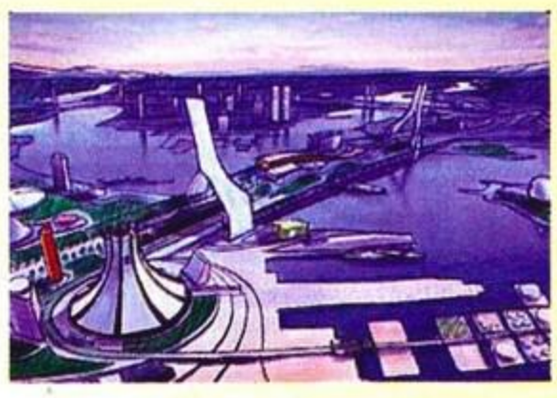
OFFICIALLY LICENSED GAME

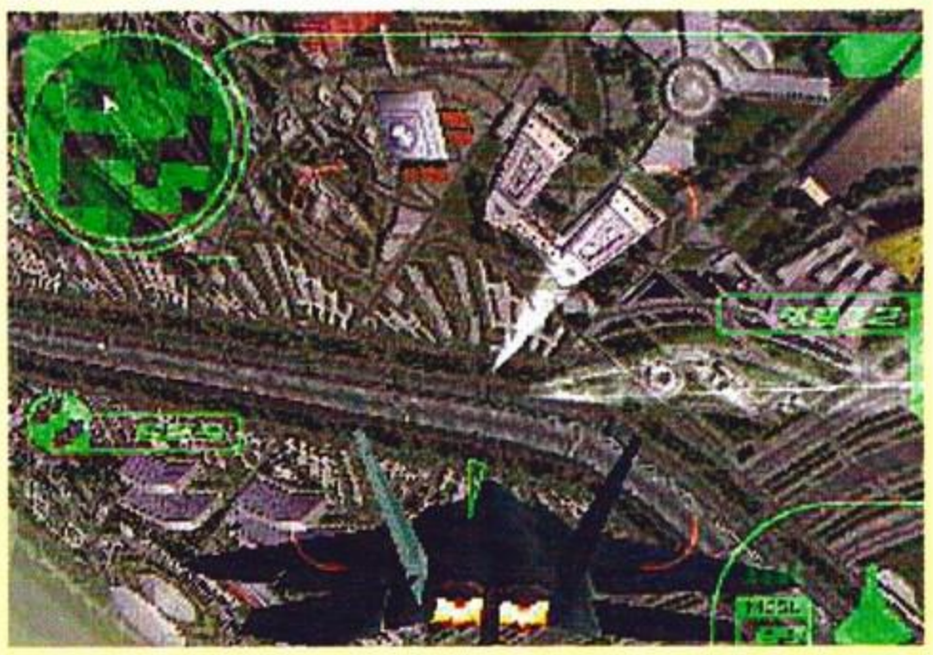
© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "PlayStation" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment inc.

## LA NAMCO FA I GIOCHI A GRAPPOLI

Certe cose non escono mai da sole. La Namco, oramai lo sappiamo tutti, sta lavorando a Ridge Racer Type 4. Potrà mai far uscire questo gioco tutto solo? Secondo voi non proverà a accompagnarlo con qualcosa? Ma certo! Ecco infatti le prime foto di Ace Combat 3, terzo episodio (ma va') di una serie tutto sommato inutile ma divertente.







## COSI' SI FA PRIMA

Perché stare a perdere ore e ore (per non dire giorni interi) con la canna da pesca in mano, quando per massacrare i pesci è sufficiente scendere in acqua e sparare? Questa sembra essere la filosofia (che vi piaccia o no....) dietro al nuovo clone di Operation Wolf prodotto dalla AM1, uno dei "compartimenti" della Sega che si occupa di coin-op. In The Ocean Hunter vestiremo i panni di una coppia di palombari impegnati a impallinare ogni genere di forma di vita marina (non solo pesci quindi, ma anche Marina Rei, Marina Suma... Vabbè, scherzavo), con una certa specializzazione per quanto riguarda i mostri. Se però con il metodo illustrato in apertura i pesci non si possono rivalere, scendendo in acqua e tentando di bucherellarli tutti si possono correre diversi rischi, il che una volta tanto giustifica il videogioco: noi ce la prendiamo con i pesci e questi se la prendono con noi. Quantomeno democratico.

## PICCHIATEVI CON SEPHIROTH

Diciamocelo, l'ultimissimo scontro in FFVII è carino e suggestivo, ma non dà quello che volevamo. Noi avremmo desiderato riempire letteralmente di schiaffi Sephiroth e ucciderlo con l'Omnislash non è stato sufficiente per placarci. Ora lo potremo prendere addirittura a pugni invece, grazie all'imminente Ehrgeiz. Nel suddetto picchiaduro della Square troveremo infatti il caro Sephiroth oltre che Cloud (come già annunciato) e alcuni addirittura suggeriscono la possibilità di incontrare Yuffie e Vincent. Gustatevi le foto di Sephiroth e lucidate lo spadone...

## SE VI PIACE TRAVESTIRVI DA INSETTO E ANDARE IN MOTO, QUESTO GIOCO FA PER VOI

Va bene, magari non è una categoria numerosissima, ma sicuramente ci sarà qualcuno che ama impennare su una due ruote truccato da scarafaggio. A giudicare da tutti i bambinetti tamarri che stazionano davanti al bar sotto la redazione, almeno a Milano sembrerebbe molto in voga. Comunque sia anche in Giappone c'è qualcuno che lo fa, ma in maniera molto più professionale: stiamo parlando di Kamen Rider, un bizzarro "supereroe" che picchia tutti i suoi amici insettoni a suon di arti marziali e che è solito correre in moto travestito da insetto non meglio specificato. Per la gioia di grandi e piccini eccovi le foto del gioco per Playstation dedicato a questa monumentale figura della cultura nipponica. Speriamo solo che sia un bel connubio tra un picchiaduro e un gioco di guida...

XENIA
EDIZIONI
PRESENTA

# PHOTOSHOP IN 8 ORE

# Programmare in HTML & JAVA

# *Professione* GRAFICO

**Consigli per giocare e vincere al:**
**Lotto, Superenalotto - Totogol & Totocalcio**

XENIA EDUCATIONAL

## Corsi autodidattici con obiettivi specifici. I tuoi.

http://www.xenia.it/digitaly/index.htm

TEL: 02-878511 oppure 0338-4538119

# Software Universe®

CONSOLES department®

**PUNTO VENDITA**
**MILANO**
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

**PUNTO VENDITA**
**BRESCIA**
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

**PUNTO VENDITA**
**CINISELLO B.- MI**
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02/66.04.30.58

**PUNTO VENDITA**
**CREMONA**
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

**PUNTO VENDITA**
**GALLARATE-VA**
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

**PROSSIMA APERTURA**
**DAVERIO - VA**
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
PROSSIMA APERTURA

**PROSSIMA APERTURA**
**CAGLIARI**
CENTRO COMM. LE VELE - CAREFOUR
PROSSIMA APERTURA

**PROSSIMA APERTURA**
**ORIO - BERGAMO**
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
PROSSIMA APERTURA

Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adessilandia - Milano

# DA NON PERDERE A LIRE 249.000

SONY PLAYSTATION
tm COMPUTER ENTERTAINMENT

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

# A LIRE 249.000 CON CASSETTA

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE
I VIDEOGAMES

SEI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

INVIA UN FAX
AL N. 02.48.30.00.72

SEGA® L.199.000
SATURN EU + PAD +
TRE GIOCHI

SEGA® L.249.000
SATURN EU + PAD +
SEI GIOCHI

QUI PUOI USARE VISA CartaSi

**VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02 42 300 10**

**Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:**
**via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02.42.300.10 fax 02.48.30.00.72**

CONSOLES department Point®

**BRESCIA**
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

**CREMONA**
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

**FERRARA**
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

**GENOVA Chiavari**
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

**GENOVA Rapallo**
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

**IMPERIA Ventimiglia**
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

**MILANO**
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

**MILANO Cinisello B.**
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

**MILANO Paderno D.**
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

**NOVARA**
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

**PADOVA**
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

**REGGIO EM. Castellarano**
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

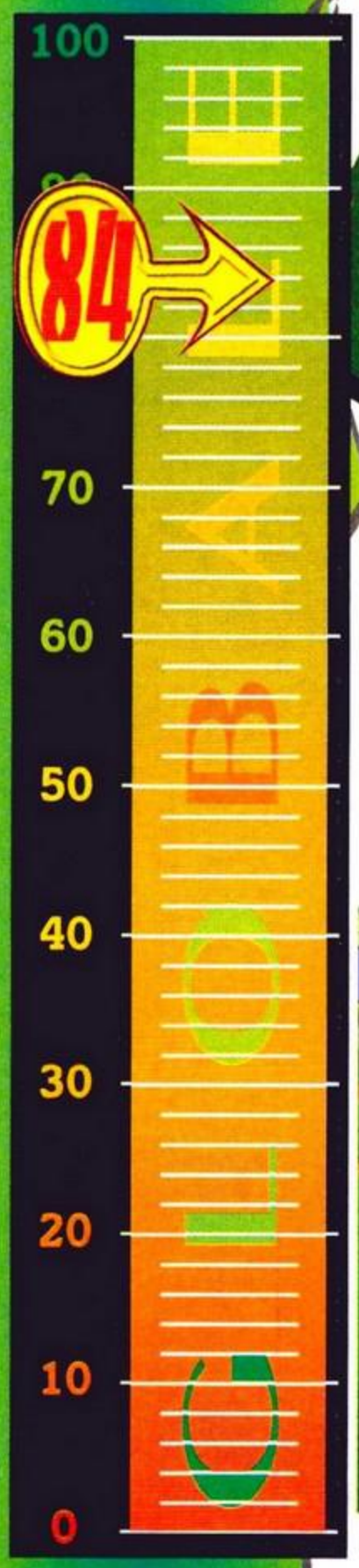
**SANREMO**
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

**TREVISO Castelfr. Veneto**
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

**UDINE**
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

**VARESE Gallarate**
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni.



Era parecchio tempo che non mi capitava un gioco di golf per console e devo ammettere che un po' mi mancava, questo genere. Ero decisamente emozionato quando inserii il tondo ciddì (troppo bravo, faccio la rima con tutto) nel PlayStation(i), emozione che andò quasi subito scemando non appena vidi cosa avevo per le mani (niente battute volgari, grazie).

Actua Golf 3 è figlio di una gloriosa generazione di eccellenti giochi di golf, il primo a uscire di questa trilogia fu, pensa un po', addirittura nel dicembre del 1995, periodo in cui il PlayStation non conosceva ancora la maggior parte dei titoli che lo resero la console da casa più venduta del mondo.

Tanti anni sono dunque passati, ma alla Gremlin sembra che questo (almeno sotto l'aspetto grafico) non sia servito a molto; anzi, Actua Golf 1 era notevole esteticamente, offrendo (è vero) una grafica interamente in bitmap, ma dotata di una nitidezza e una cura dei particolari davvero notevoli. Actua golf 3 è invece poligonale, il che da un lato lo fa stare al passo coi tempi (ormai tutti i giochi hanno accantonato il bitmap) ma dall'altro, a causa di una programmazione non eccelsa, lo fa inevitabilmente mettere a confronto con tutte le altre decine di golf poligonali esistenti e ci esce con la ossa se non rotte, quantomeno scheggiate.

I circuiti disponibili sono molto numerosi: ben sette: sei tratti da campi realmente esistenti e uno inventato dalla Gremlin. Un tale numero di percorsi (forse

| | |
|---|---|
| GREMLIN INTERACTIVE | |
| TITOLO GIOCO | ACTUA GOLF 3 |
| TROPPO UN GIOCO DI GOLF | |
| GIOCATORI | 1/4 |

**A maridasi si sta ben un mês, a copâ il purcit si sta ben un an. (Proverbio Friulano che significa: sposandosi si sta bene un mese, ammazzando il maiale si sta bene un anno).**

# actua GOLF 3

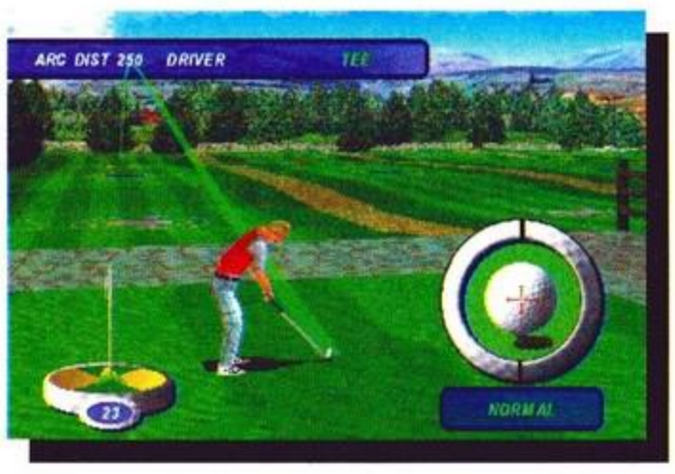
un record, in fatto di numero) permette senza dubbio una notevole varietà di gioco, quindi di situazioni e conseguentemente un'ottima longevità.
Le modalità di gioco possibili sono dodici, e cioè la pratica, Stroke Play, Match Play, Skins, Foursome, Fourball, Clock Golf, Flag Golf, Drive Comp, Ama Tour, Pro Tour e Pro Tour + (questi ultimi due non saranno selezionabili fin da subito). C'è da dire che tutte queste modalità di gioco potranno essere disputate con degli amici o anche da soli, quando infatti il gioco richiederà la presenza obbligatoria di quattro golfisti, in caso che tu sia da solo come un cagnolino, sarà il computer a metterci gli altri tre. Anche sotto quest'aspetto quindi, la tua sete di varietà verrà pienamente soddisfatta.

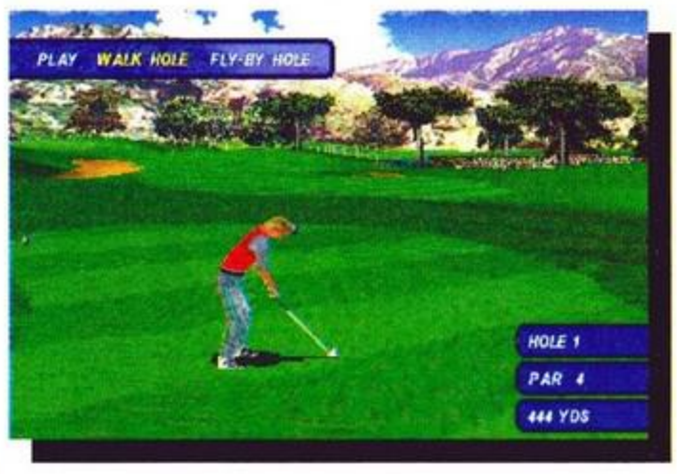
Poteva per caso un gioco ispirato a questa splendida disciplina non offrire un commento alle tue azioni? No che non poteva, e infatti, la Gremlin ti permetterà di scegliere tra ben tre differenti personaggi (anche se ovviamente inglesi), tutti sicuramente molto famosi in Inghilterra, ma inevitabilmente sconosciuti da noi. Il loro repertorio di frasi ed esclamazioni, comunque, ti farà a tal punto immedesimare nell'azione da farteli immaginare realmente lì presenti, ad assisterti durante la partita.
Ora, pressato da uno spazio decisamente esiguo, non posso fare altro che esprimere il mio parere sullo stile grafico (vero "tallone d'Achille" del gioco), che non mi ha certo entusiasmato. Non so perché alla Gremlin abbiano deciso per una soluzione del genere, sta di fatto che quanto si vede è una grafica piuttosto grezza e approssimativa. Certo, dopo qualche minuto di gioco ci si fa l'abitudine e, concentrandosi sulla partita, passa quasi in secondo piano; è anche vero, comunque, che una delle caratteristiche imprescindibili in questo genere di giochi, sia proprio una grafica il più possibile fedele alla realtà, e qui non ci siamo.
La giocabilità, dal canto suo, ne fa un prodotto destinato a un pubblico decisamente eterogeneo, ma in sostanza a persone che prediligono l'azione arcade a quella simulata. Il sistema di tiro, infatti, si compone di una circonferenza, e per tirare sarà necessario premere tre volte il tasto "X". Chiaramente potrai intervenire sulla scelta della mazza o sulla potenza da dare, ma quasi sempre la scelta migliore sarà quella di affidarsi ai consigli del computer.

Per una più corretta interpretazione della potenza (caratteristica presente anche negli altri due episodi di Actua Golf), i programmatori della Gremlin hanno inserito una sorta di lunga freccia, che partirà dal tuo giocatore per finire tanto lontano quanto vorrai che arrivi la pallina, segnalando, inoltre, anche la sua ipotetica traiettoria (sempre che il tiro venga eseguito alla perfezione). Questa possibilità risulta molto funzionale perché, effettivamente, fornisce un'idea piuttosto chiara delle distanze che ti separano dalla bandierina e dei tiri che più o meno dovrai impiegare per raggiungerla.

In definitiva si tratta di un prodotto non eccelso, graficamente non molto gradevole, ma dotato di una notevole longevità e di una curva di apprendimento al gioco molto breve. Dedicato a chi non se ne fa scappare uno.

Raffaele Sogni




PLAYSTATION

79 GRAFICA

SONORO 87

83 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 89

Siamo di fronte all'ultimo gioco di golf del 1998; titoli di grossa portata si sono presentati davanti ai nostri occhi quest'anno, e forse sarebbe il caso di guardarsi un po' indietro prima di prendere in considerazione quest'ultimo nato di casa Gremlin.

# All Star Tennis '99

## Contro i giganti se fai il dritto vinci di rovescio

Con All Star Tennis '99 ogni battuta è un brivido
perché oltre la rete c'è un campione
nel suo inconfondibile stile:

Michael Chang - Richard Krajicek
Jana Novotna - Gustavo Kuerten
Conchita Martinez - Jonas Bjorkman
Mark Philippoussis - Amanda Coetzer

Sono tutti pronti per darti la lezione che ti meriti.

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

Distribuito da:

NINTENDO 64

GIG ELECTRONICS

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

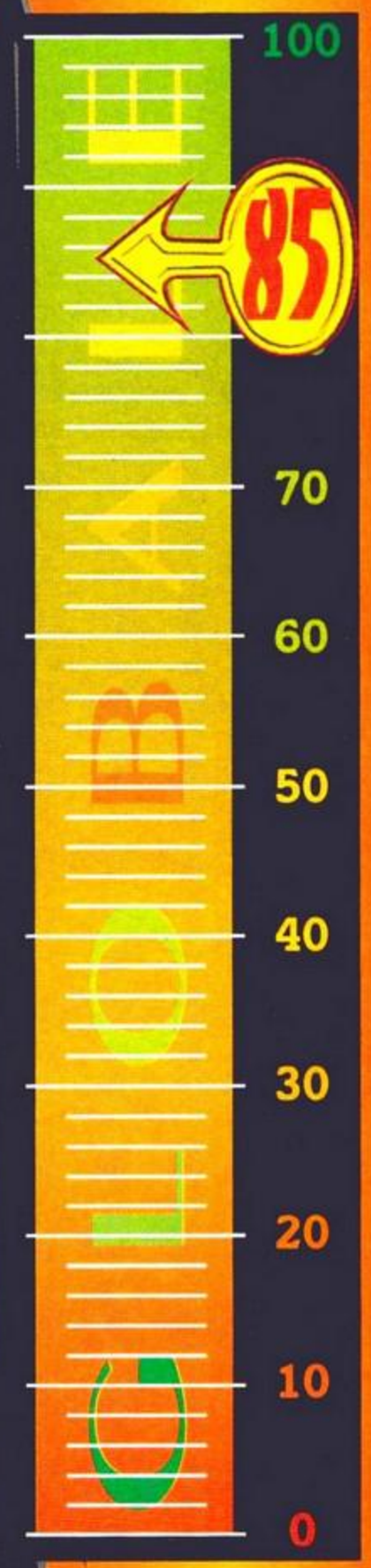
smart dog

Distribuito da:

3D

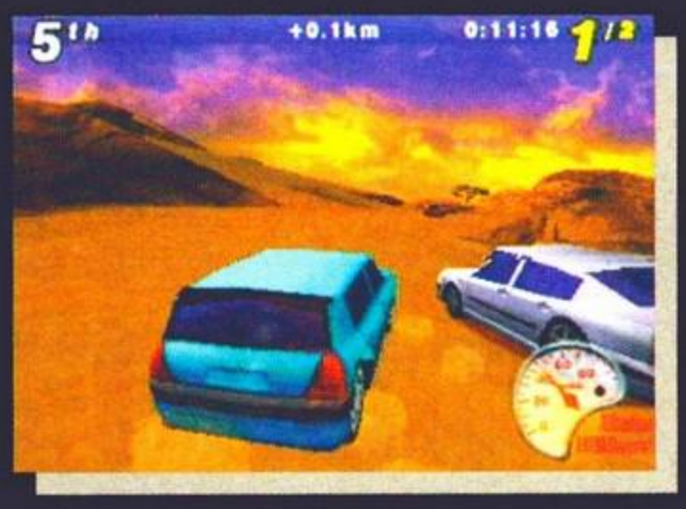
PlayStation

# REVIEW




**Ebbasta con Lamborghini, Ferrari, concept car da sogno. Datemi una Polo sedici valvole e rimarrete basiti dalle mie prestazioni.**

Questo è quanto deve aver pensato mio fratello la passata domenica sera quando, alla guida di una fiammante Polo sedici valvole, ha pensato bene di dimostrare l'attinenza non solo di nome ma anche di fatto con il campione di Formula Uno Michael Schumacher. Avrebbe fatto meglio a continuare a giocare a Gran Turismo però, visto che oramai la cara macchinina made in Germany è parcheggiata da uno splendido sfasciacarrozze. Questo aneddoto, che cito perché conclusosi in maniera positiva per la salute di guidatore e passeggeri, vuole introdurre un nuovo pretendente al trono di miglior simulazione automobilistica per Playstation, oltre che ricordare a tutti di andare piano in automobile e possibilmente di non dare in mano mezzi troppo potenti ai fratelli minori, che in quanto tali sono anche un po' babbi (non che i passeggeri siano meglio, comunque). Dopo l'avvento di Sua Maestà Gran Turismo e degno scudiero Colin McRae Rally, i giochi di guida con intenti altamente simulativi hanno compiuto un balzo enorme sia sotto il punto di vista grafico sia specialmente come modello di guida. Benché penso siano pochi quelli che hanno potuto guidare mostri da novecento cavalli o anche "solo" una "semplice" Subaru Impreza Rally, così da poter affermare con coerenza la bontà del modello di guida virtuale impiegato nei due giochi sopraccitati, è indubbio come la magica miscela di grafica da sballo e giocabilità eccelsa ti facevano proprio credere di esserci, a bordo di tali belve, e quindi ogni derapata controllata, ogni controsterzata ti esaltavano oltre ogni limite. Infogrames, e per essere precisi fino in fondo diciamo la divisione



| | |
|---|---|
| CASA | INFOGRAMES UK |
| TITOLO | C3 RACING |
| W LA LAMBRETTA SPECIAL | |
| GIOCATORI | 1-2 |

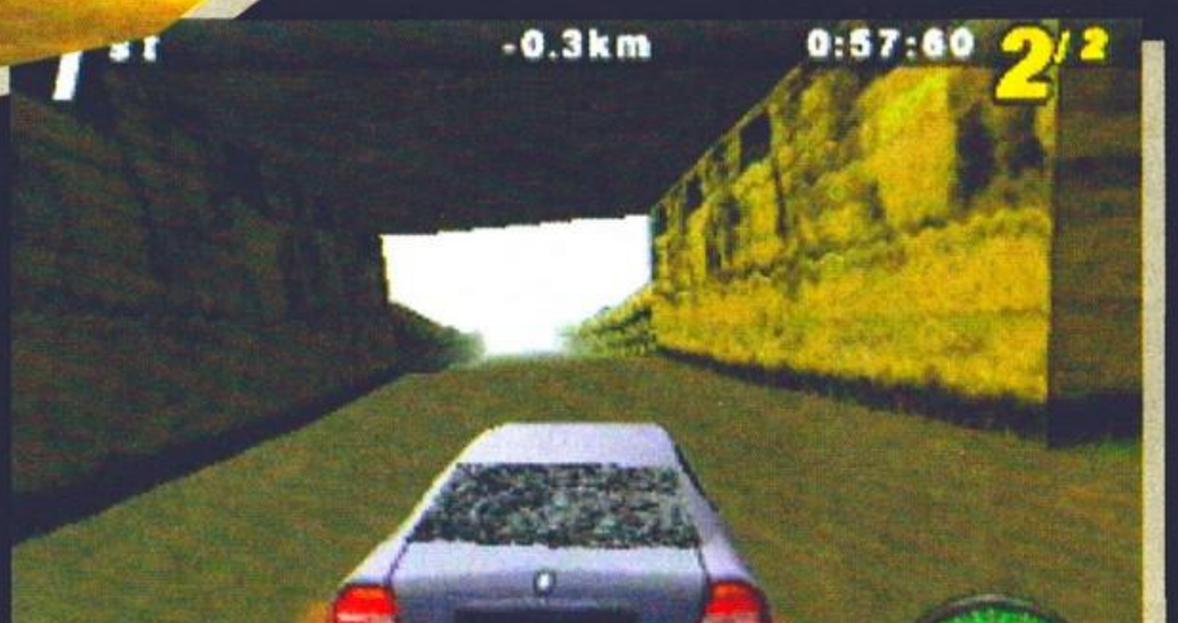
inglese di Infogrames, ha lasciato sopire gli animi dei racer più incalliti e una volta placatesi le acque ha sfornato l'inedito C3 (Car Constructor Championship) Racing. Basato sull'evoluzione del buon motore grafico di V-Rally, il prodotto inglese parte dal presupposto già di per sé intrigante di poter utilizzare alcune delle macchine di serie di diversi costruttori europei e giapponesi, senza con questo pregiudicare la presenza di macchine bonus non proprio standard. Peugeot, Renault, Toyota e Nissan hanno dato il benestare per far si che nel gioco comparissero sia modelli base come Micra, 206 e Clio 1.6, sia vetture assai più "cattive" come 306 xsi, 306 xs-v (modello da rally), Clio Williams (veramente maranza) e Corolla Rally Edition. Passata l'introduzione tutt'altro che spettacolare e dopo aver scelto la lingua a noi più consona, ci troveremo di fronte il completo pannello delle opzioni. Dalle classiche regolazioni audio video alla configurazione del controller e la gestione della memory card, potremo smanettare tra una moltitudine di parametri per rendere la nostra esperienza di gioco il più confortevole possibile. Tra tutte, però, due sono le opzioni che ci interessano maggiormente: la modalità Arcade e quella Campionato. Nella prima affronteremo i sei avversari computerizzati, scegliendo inizialmente da una rosa di ben due sia le macchine da utilizzare che la città dove gareggiare. A mano a mano che le vittorie si faranno più consistenti aumenteranno parimenti le macchine e le piste selezionabili, per un totale di quindici per le prime e più di quaranta le seconde, visto che le dieci località sparse per il mondo nelle quali si terranno le competizioni sono a loro volta divise in quattro/cinque tappe ognuna. La modalità Arcade è inoltre utilizzabile per sfidare un amico/nemico mediante il classico split-screen orizzontale, con l'obbligo di poter gareggiare solo sulle piste ottenute mediante le vittorie nel gioco in singolo, limitando, almeno all'inizio, sia il parco macchine che i tracciati. La seconda modalità, il Campionato, ci vedrà invece impegnati in un gruppo di quattro competizioni di durata variabile tra le cinque e le dieci gare, alle quali potremo partecipare solo con alcune macchine e solo dopo aver superato tutti i vari livelli di difficoltà, sino a giungere al Super Challenge Hi Velocity, che raggruppa le sei macchine più potenti del gioco e le sballottola nelle dieci tappe più difficili del mondo. Al completamento di ogni competizione avremo in regalo una macchina speciale, di potenza e valore pari alla difficoltà del torneo sostenuto. Io per ora ho vinto le prime due coppe, di livello basso e medio, ottenendo in cambio una Supra rz e una Subaru Impreza, niente male no? La longevità è quindi garantita da una buona varietà di percorsi e i mezzi che potrete utilizzare vi sproneranno a vincere tutte le gare possibili e immaginabili così da completare l'intero parco macchine. Il discorso si fa invece più articolato una volta presi in considerazione sia la tecnica realizzativa che il metodo di controllo, o per meglio dire la

riproduzione del modello di guida. Partendo dall'aspetto tecnico vi dico che il gioco riesce a bilanciare pregi e difetti del motore grafico, risultando alla fine discretamente piacevole a vedersi. Da un lato abbiamo piste con un orizzonte molto ampio e profondo, notevoli costruzioni poligonali ai lati della strada impreziosiscono ambientazioni cittadine come Roma o foreste intricate come in Perù, il tutto però a discapito di uno scrolling non proprio fulminante e con sporadici, anche se evidenti, "spappolamenti" delle texture, di grana discretamente grossa e poco definite.

Le automobili invece, pur non essendo paragonabili a quelle di Gran Turismo, sono impreziosite da effetti di rifrazione della carrozzeria, movimento delle sospensioni indipendenti e danneggiamento di alcune parti dell'automobile come vetri, fanali, e in minor livello anche delle scocca. Purtroppo i modelli rappresentati mancano un poco di fisicità, sembrano cioè più simili a dei modellini che alla riproduzione digitale di macchine realmente esistenti, un po' come per Colin McRae, dove però le vetture erano assai più definite e il dettaglio generale superiore. Tutto quanto scritto può essere facilmente desunto nell'osservare il replay, che cerca si di riproporre le inquadrature e le zoomate di GT, ma proprio qui mostra le lacune del motore grafico e cade nello scontro diretto.

Menzione particolare invece per il sonoro, caratterizzato da musiche techno che possono piacere oppure no, e da effetti sonori in stereo veramente ben fatti, specialmente come separazione spaziale destro/sinistro. Anche la giocabilità è bifaccia (ma si può dire?): da un lato la macchina risponde bene ai comandi impartiti dallo stick analogico, dall'altra le reazioni della vettura rispetto al terreno sono disomogenee e in molti casi poco realistiche. Se infatti sull'asfalto il nostro mezzo risulta guidabile e ben controllabile sia di sterzo che di motore, in presenza di terreni irregolari sembra quasi di essere in gondola tanto balla lo schermo. A poco servono le regolazioni, tante ma implementate in modo sommario, che è possibile effettuare sulla macchina. Sembra che anche qui i programmatori abbiano voluto imitare il tecnicismo delle regolazioni presente in GT rendendolo al contempo più semplice da gestire, mancando però a mio avviso il bersaglio poiché io non ho trovato molte differenze tra un setup e l'altro, vincendo con le configurazioni più disparate. Nel complesso quindi C3 Racing ha la sfortuna di scontrarsi direttamente con GT (cosa che non era accaduta a Colin McRae, trattandosi di un rally) che con la sua presenza offusca irrimediabilmente un gioco nel complesso discreto.

Massimo "Vlad" Monti




PLAYSTATION

85 GRAFICA

SONORO 90

85 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 88

C3 non è male ma, specialmente durante le prime partite sarà impossibile non fare paragoni con il capolavoro di Polygon Magic. Una volta passata la fase di confronto e abituatisi al comportamento non proprio fedele delle macchine, si riesce ad apprezzarlo per quello che è: un gioco di discreta fattura.

# INSTINCT ANIMAL

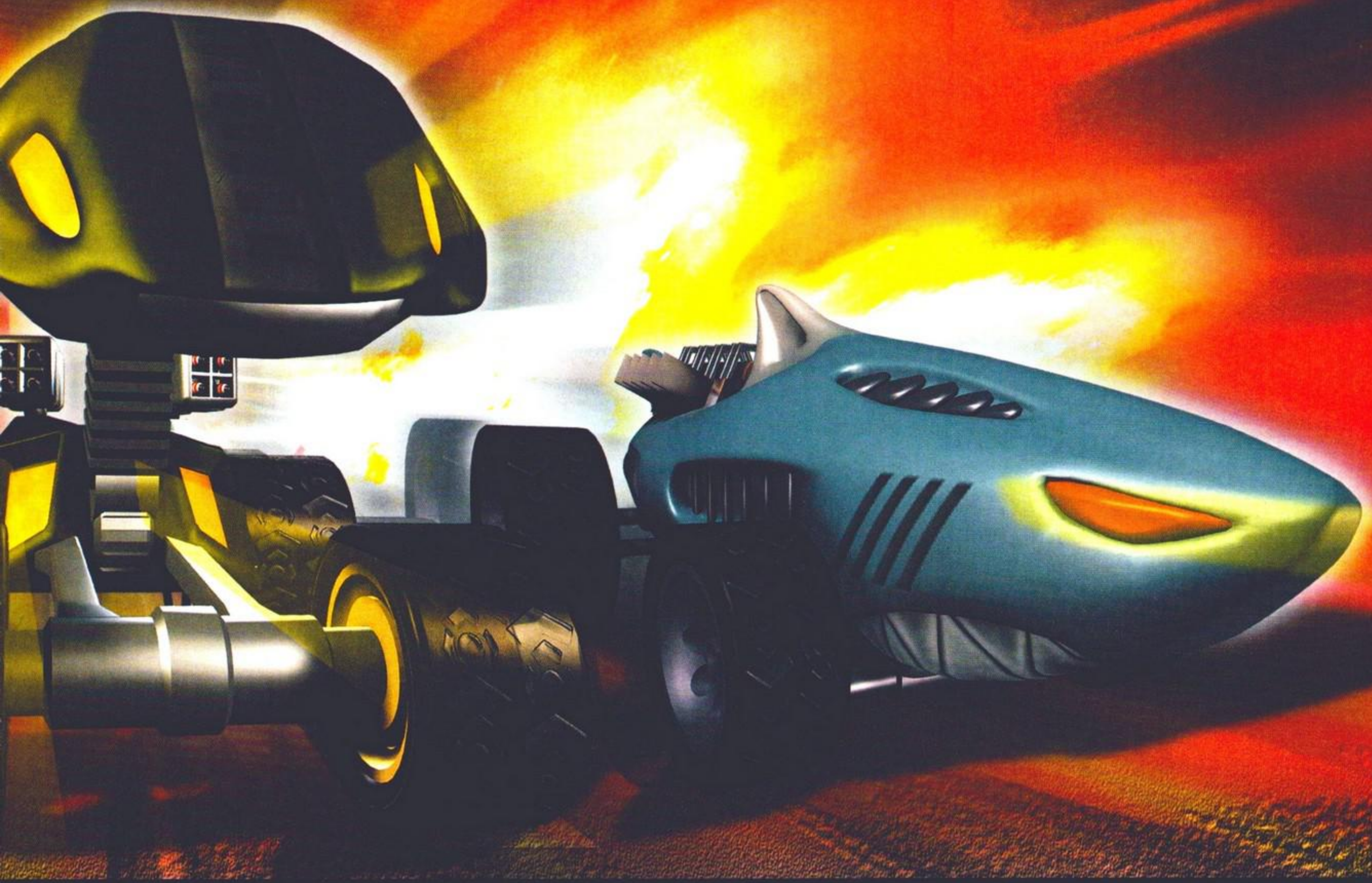
Catturati dallo schermo PC

© 1998 Vivid Image. Graphics © Stuart Ford. Published by Ubi Soft / Vivid Image. Edito da Ubi Soft Entertainment.
"PSX" et "PlayStation", sono marchi registrati della Sony Computer Entertainment Inc.
Nintendo®, Nintendo 64, e N64 sono marchi registrati della NINTENDO CO, LTD.

*"...una combinazione vincente di giocabilità arcade e grafica da urlo... una sorprendente longevità da parte del gioco... ne vedremo delle belle."*
***PLAYSTATION MAGAZINE UFFICIALE*** **~ SETTEMBRE 98**

*"... insomma una gran bella impressione. Posso dire di essermi divertito parecchio nel giocarlo..."*
***TGM*** **~ AGOSTO 98**

*"Questo gioco assolutamente arcade tiene incollato il giocatore grazie alla folle velocità della corsa e al divertimento che si prova cannoneggiando gli avversari..."*
***K*** **~ LUGLIO 98**



**Macchina da guerra, macchina da corsa o predatore implacabile ?**

Tutte e tre insieme!
Al volante di un bolide di carne e d'acciaio, equipaggiatevi con le armi più devastanti disseminate lungo i circuiti in un 3D da urlo, e provate l'istinto animale!

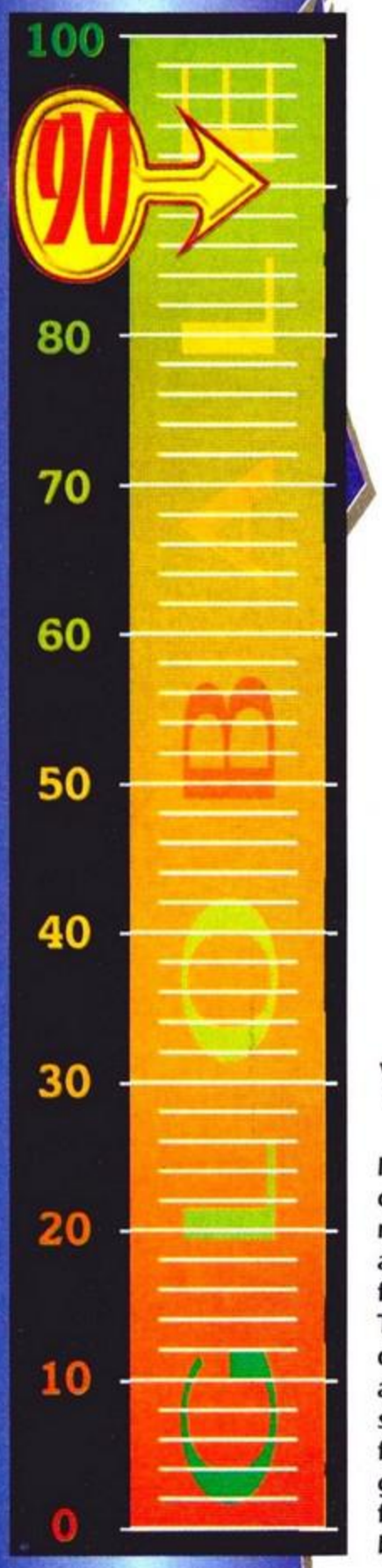
- Dalla Mammoth 4x4 alla Tiger Shark, nuove creature da corsa carenate pronte per entrare in azione.
- Fino a 70 differenti ambientazioni su cui competere.
- Effetti di luce in tempo reale.
- Multiplayer :
  4 per la versione PlayStation®,
  4 per la versione Nintendo® 64,
  8 per la versione PC (LAN/IPX).

# S.C.A.R.S.

DISTRIBUITI DA 3D PLANET

DISTRIBUITI DA LINEA GIG

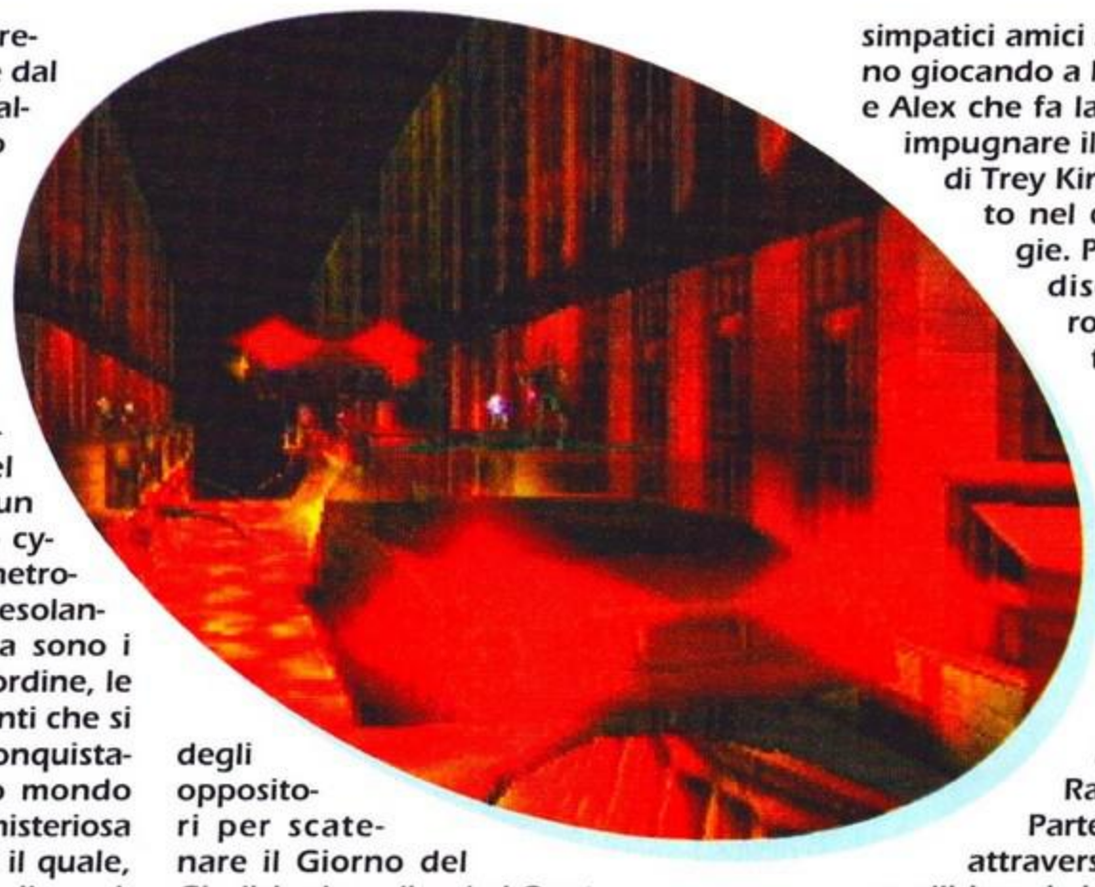
Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02.833121 - Fax 02.83312300
www.ubisoft.it
email: ubisoft@ubisoft.it




# APOCALYPSE

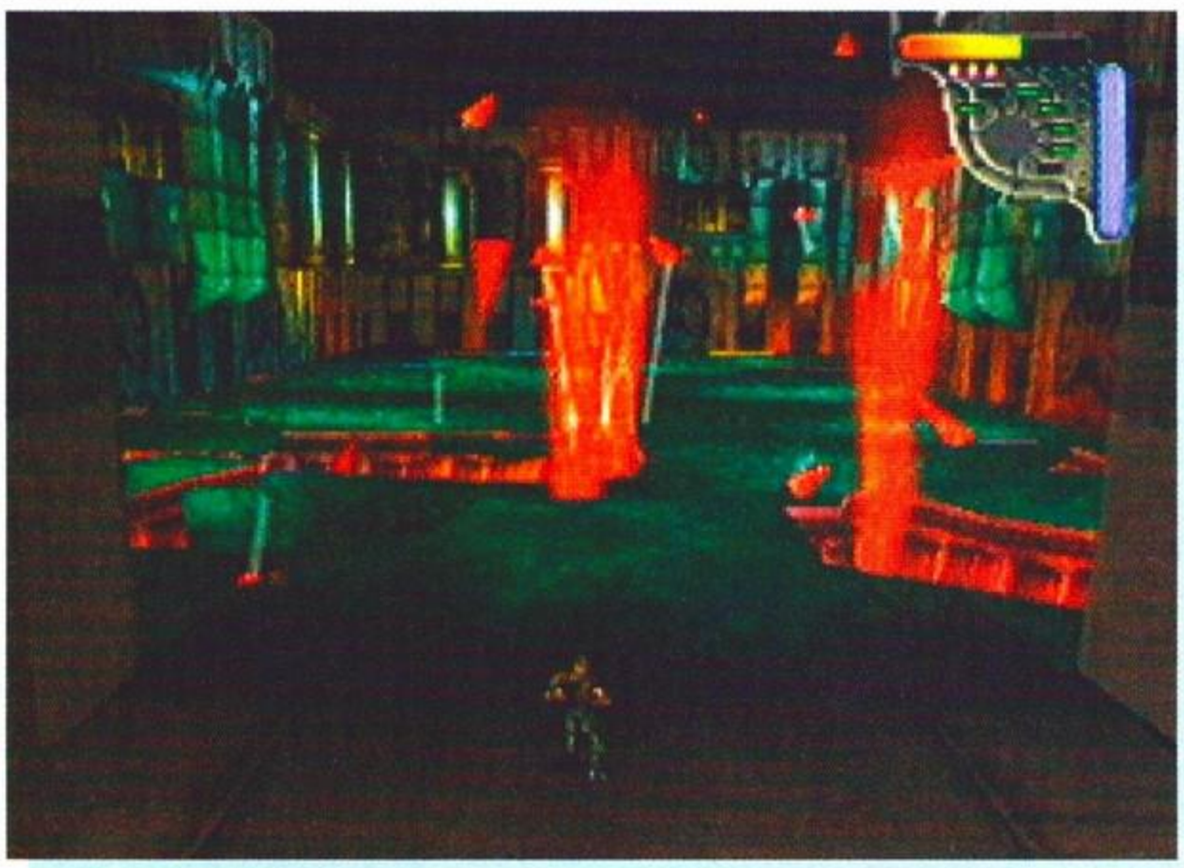
## L'apocalisse, il giorno del giudizio, la fine del mondo.

Volevo cominciare questa recensione con una citazione dal libro che la Bibbia dedica all'Apocalisse per elevare il livello culturale di questa rivista blasfema, ma mi sono accorto di non avere una Bibbia (ce l'ho solo a fumetti), quindi passiamo oltre. Tradizione vuole che si cominci con la trama e chi sono io per andare contro le abitudini? Considerato poi che questa non è affatto un aspetto secondario del gioco direi... bella l'antefatto. In un futuro tanto per cambiare molto cyberpunk, dominato da scenari metropolitani degradati e desolanti, Religione e Scienza sono i pilastri che reggono l'ordine, le forze culturali dominanti che si danno battaglia per conquistare seguaci. In questo mondo malato si fa spazio la misteriosa figura del Reverendo, il quale, grazie all'amicizia con il presidente degli Stati Uniti, riesce a far bandire ogni forma di ricerca scientifica. In realtà lo scopo del maligno profeta è liberarsi degli oppositori per scatenare il Giorno del Giudizio risvegliando i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse. Ed ecco che bisogna di nuovo salvare l'intero pianeta, a chi toccherà questa volta? All'ape Maya? A Mastrolindo? Al Grande Puffo? No, questi simpatici amici sono tutti impegnati, stanno giocando a Monopoli con il mago Zurli e Alex che fa la banca, quindi tocca a voi impugnare il joypad e calarvi nei panni di Trey Kincaid, uno scienziato esperto nel campo delle nano-tecnologie. Proprio per questo i fanatici discepoli del Reverendo irrompono nel vostro laboratorio e vi catturano, e qui inizia il gioco.



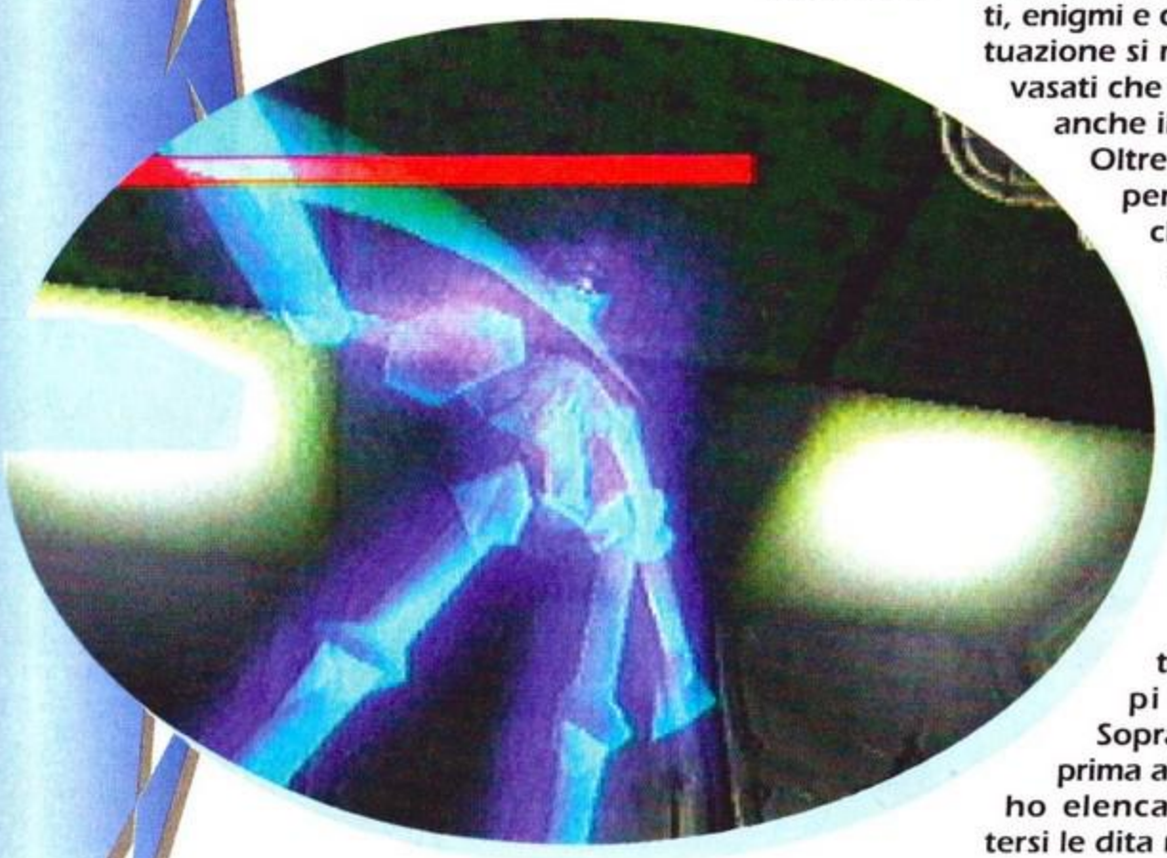
Dopo l'ottimo filmato introduttivo che mostra come riuscite ad evadere, prendete il controllo di Trey-Bruce, un eroe leggiadro come Nikazzi, agile come Duspa, furbo come il bambino Mirko, bello come MA e prestante come Raffo, insomma un mostro... Partendo dalla prigione dovrete attraversare dodici livelli, compresi quelli in cui si incontrano Fame, Guerra, Peste e (corna, ah ah ah...) Morte, per giungere allo scontro finale che avrà luogo alla Casa Bianca. La trama che ho abbozzato poco sopra viene ulteriormente svi-

luppata e la narrazione degli eventi avviene tramite i filmati, che fungono da intermezzo tra un livello e l'altro. L'idea di fondo è abbastanza originale e dare una certa rilevanza alla storia, nonostante il genere di gioco, si è rivelata un'ottima idea poiché i programmatori sono riusciti a creare un racconto credibile che, insieme all'ottima atmosfera che aleggia nei livelli, arricchisce l'esperienza di gioco. Gli ambienti sono molto vari e caratterizzati, così si potrà assistere a scenette animate come i filmati che scorrono sugli schermi appesi alle pareti, oppure i veicoli che passano sopra le vostre teste nel livello della città. La resa grafica di tutto il gioco è grandiosa, i toni cupi dominanti e le luci al neon sono un piacere per gli occhi, non da meno sono il gran numero di effetti ed esplosioni che si susseguono sullo schermo. La visuale è variabile e inquadra l'azione da molti punti di vista differenti con lo scopo di rendere tutto più cinematografico e movimentato; come spesso acca-



de, però, in alcuni casi però l'inquadratura selezionata non è molto funzionale a valutare la distanza di un salto o la posizione dei nemici.
I livelli sono molto vasti ma la libertà di movimento è limitata, perdere la strada è impossibile e solo ogni tanto si incontrano dei bivi che solitamente si ricongiungono più avanti, utili per dare un minimo di scelta al giocatore. L'unico scopo è distruggere, polverizzare e sgretolare ogni elemento animato e inanimato sulla vostra strada. Oltre ai tirapiedi del Reverendo infatti (la Activision afferma che nel gioco ce ne sono una trentina di tipi differenti, io non li ho contati ma confermo la varietà), potrete interagire anche con gran parte degli elementi dello sfondo: barili, vetrate, piloni, interi edifici, tutto cede sotto i vostri colpi e spesso per progredire bisogna proprio aiutarsi con l'ambiente circostante. Dimenticatevi però di nemici intelligenti, enigmi e cose di questo genere, qui la situazione si riduce a voi e una massa di invasati che vi si para innanzi... ah già, c'è anche il vostro lanciafiamme.

Oltre a sparare come un ossesso, il personaggio principale può anche mettersi le dita nel naso e fare il ballo del pinguino... er no volevo dire che è in grado di saltare, aggrapparsi alle sporgenze e issarsi, accucciarsi e fare delle capriole per evitare i colpi nemici. Soprattutto la prima abilità che ho elencato (mettersi le dita nel naso) viene messa a dura prova perché quasi in ogni livello ci sono sezioni sempre più lunghe che vi obbligano a balzare da una piattaforma all'altra, spesso con salti al limite delle vostre possibilità. Le animazioni del protagonista sono realistiche (solo il salto lascia un po' a desiderare) - non per niente sono il risultato del motion capture su Bruce Willis, che ha prestato anche voce e faccia all'eroe. In effetti è impossibile non riconoscere il faccione del buon Bruce, la cui texture è stata spiaccicata sul volto del protagonista come se fosse una maschera di gomma, con un effetto finale davvero notevole [a quanto ricordo io invece si tratta di una ricostruzione fatta da quelli dell'ActivisionÖ almeno questo è quello che dissero un anno e mezzo fa ad Atlanta durante il party con BruceÖ NdAlex].
Dicevo della voce: Kincaid si lascia andare a tutta una serie di commenti vari e divertenti per condire l'azione di gioco; il titolo è stato completamente localizzato nella nostra lingua, peccato però che così i succitati commenti abbiano perso un po' di incisività rispetto alla versione inglese. Gli effetti sonori sono spettacolari e avvolgenti, tanto marcati (ogni tanto persino esagerati) da creare l'illusione di essere veramente in un campo di battaglia. I brani musicali di accompagnamento, nonostante la qualità non eccelsa, pompano che è un piacere, del resto non gli si può chiedere altro considerata la struttura del titolo. Purtroppo gli Smashing Pumpkins presenti nella beta che ho giocato un paio di mesi fa sono misteriosamente scomparsi, sostituiti da una squadra di gruppi punk-rock-hardcore (tipo Poe, i System of a Down e gli Shot) non molto conosciuti ma in grado di sprigionare una notevole ener-



gia, che ben si sposa con l'azione devastante. E' come se pogaste con un cannone al plasma in mano... spettacolo garantito.
Il protagonista può essere controllato sia con la croce digitale che con la manopola analogica e l'effetto di vibrazione è supportato bene, il Dual Shock riproduce persino i diversi rinculi delle armi che state usando. Il sistema di fuoco è particolare, non si è obbligati a sparare nella direzione in cui è rivolto il personaggio perché la direzione di fuoco è disgiunta da quella del movimento. In pratica potete muovervi a destra e sparare avanti o qualsiasi altra combinazione vi venga in mente (comprese le diagonali) perché i tasti principali del pad sono utilizzati per sparare nelle quattro direzioni. Ovviamente questo sistema necessita di qualche partita per essere padroneggiato al meglio, dopodiché non limita in alcun modo l'azione. La giocabilità è elevatissima, non c'è un attimo di pausa e i nemici sono sempre più numerosi a mano a mano che si progredisce nel gioco. Le situazioni in cui venite coinvolti poi sono abbastanza diverse: ponti o piattaforme che crollano, pavimenti che si disfano, salti nel vuoto, fasci di luce da evitare garantiscono un minimo di varietà, per quanto vario possa essere uno sparatutto.
Oltretutto Apocalypse non è facile da portare a termine: i tre livelli di difficoltà e la vastità degli schemi di gioco offrono una sfida impegnativa, dubito che riuscirete a terminare un livello la prima volta che lo visitate (tranne i primi due, un po' di ambientazione). E' possibile salvare la partita alla fine dei livelli che, comunque, sono divisi in zone dai numerosi check point, da cui si ricomincia in caso di morte.
Se proprio devo trovare qualche difetto a questo titolo posso citare l'assenza di una modalità a due giocatori e qualche problemino del motore del gioco a gestire i poligoni in alcune situazioni. Poca cosa di fronte al coinvolgimento e alla magnificenza di Apocalypse.

Andrea "ferma quel dannato carro armato" Loiudice

## CARA, C'E' UNA FESTA DAI VICINI, PASSAMI IL LANCIARAZZI CHE LI VADO A SALUTARE

Per fare tanto male a chi è tanto cattivo ci vogliono tante armi tanto ma tanto grosse...
- Mitragliatrice: l'arma di base che vi accompagna per tutto il gioco. E' poco potente ma spara velocemente e non esaurisce mai i colpi.
- Lanciafiamme: notevole potere distruttore ma portata limitata. Ottimo per brasare orde di nemici nelle situazioni caotiche e affollate.
- Laser a impulsi: emette una sequenza di colpi con elevata frequenza di fuoco, tendendo in questo modo a esaurire rapidamente i colpi.
- Missile autoguidato: una delle armi più utili del gioco, spara un missile a ricerca che si occupa di porgere i vostri saluti al nemico più vicino. Conservateli con cura per liberarvi degli avversari più scomodi, visto che potete colpirli senza occuparvi di mirare prima.
- Raggio di particelle: quest'arma spara un raggio di energia arancione molto potente. Se tenete premuto il tasto di fuoco e vi spostate lateralmente create una specie di frusta, in grado di tagliare a metà i nemici più deboli.
- Laser: arma poco potente ma dotata di una buona riserva di colpi. Adatta a eliminare i singoli nemici e consigliata come lampada di emergenza se bucate di notte in campagna.
- Lanciarazzi: l'arma più devastante dell'arsenale. Spara razzi di energia che esplodono al contatto con il malcapitato bersaglio, quindi accertatevi di essere a distanza debita quando lo usate.
- Lanciagranate: il nome dice tutto, è perfetto se usato da una posizione rialzata oppure per fare un bel po' di danni a tutto quello che gira per lo schermo.
- Bomba intelligente: altro non è che la smart bomb. Cominciate il gioco con tre, usatele quando siete in situazioni limite, sono in grado di eliminare tutti i nemici che si trovano all'interno del suo raggio d'azione, più sono vicini all'esplosione maggiori sono i danni che riportano.

PLAYSTATION

92 GRAFICA

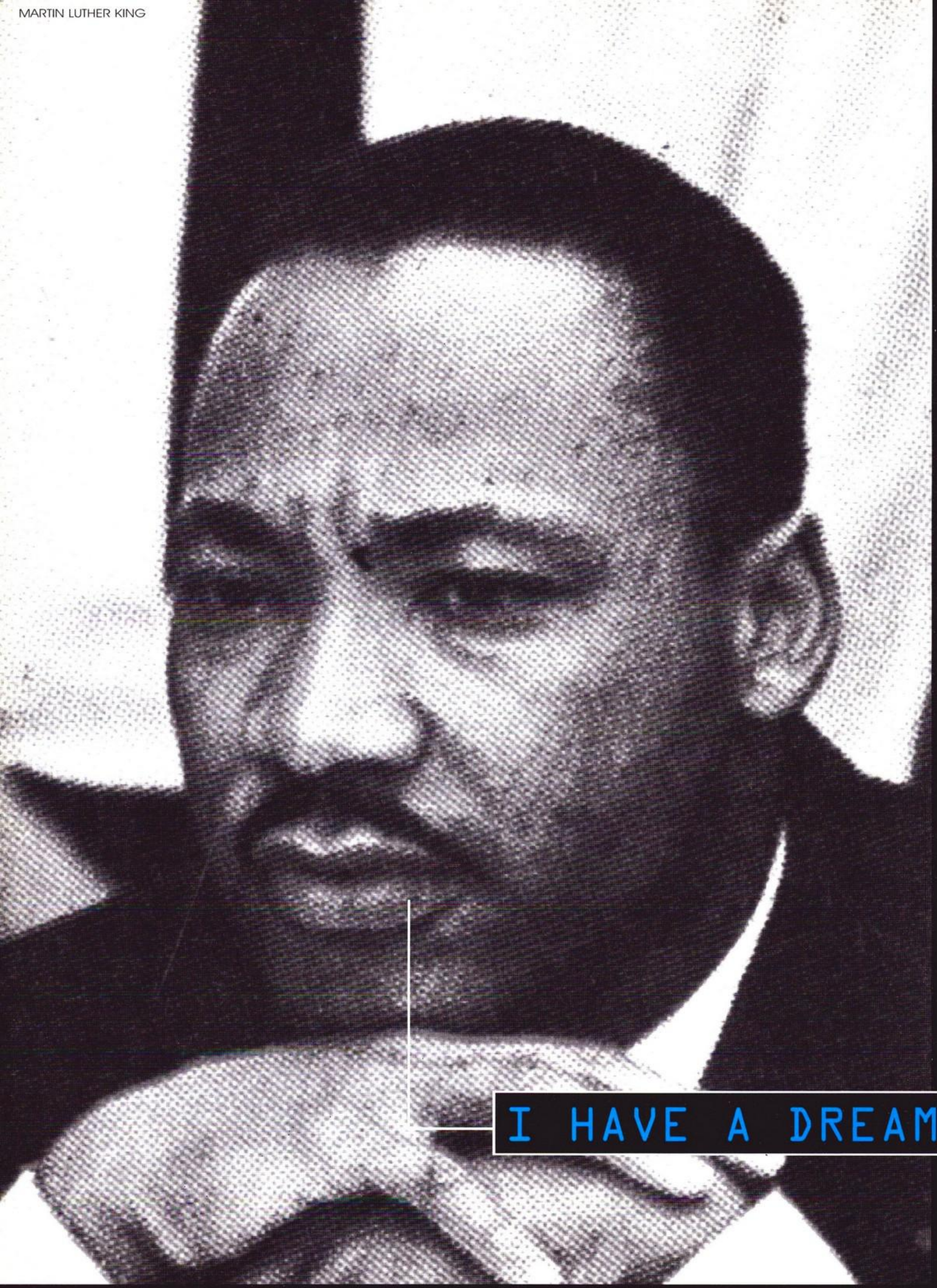
SONORO 90

94 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 91

Ora come ora se dovessi prendere uno sparatutto punterei dritto su Apocalypse perché è tecnicamente molto ben fatto, immensamente divertente e raramente frustrante. Un acquisto obbligato per gli amanti del genere (finora non benissimo rappresentato invero), consigliato per tutti gli altri.

MARTIN LUTHER KING



# I HAVE A DREAM...

# WE HAVE

## DREAMCAST

!

## 1.399.000

DISPONIBILE SUBITO

ITALIA: ADRIA (RO) VIA MARCONI, 29 - BARI 1 VIA A. VOLTA, 6/F - BARI 2 PROSSIMA APERTURA - BASTIA UMBRA (PG) VIA BASTIOLA, 35 - BOLLATE (MI) VIA LEONE XIII, 41- BRESCIA VIALE PIAVE, 6/A - BUSTO ARSIZIO (VA) VIA DELLE ALLODOLE, 1 - CAGLIARI VIA IGLESIAS, 43 - CANOSA (BA) PIAZZA TERME, 13 - CIVITAVECCHIA (RM) VIA DELLA REPUBBLICA, 12 - COCQUIO TREVISAGO (VA) CONTRADA TAGLIABO, 4 - COLOGNO MONZESE (MI) PROSSIMA APERTURA - COSENZA PIAZZA FERA, 12 - FOGGIA VIA DOMENICO CIRILLO, 52 - GALLIPOLI (LE) VIALE BARI, 14/16 - IMOLA (BO) VIA EMILIA, 121/123 - LEGNANO (MI) CORSO MAGENTA, 77/A - LUINO (VA) VIA B. LUINI, 15 - MANTOVA VIA XX SETTEMBRE, 7 - MARSALA (TP) VIA S. L'AFRICANO, 11 - MELZO (MI) VIA AMBROGIO VILLA, 21- PADOVA VIA ENRICO TOTI, 1 - PALERMO 1 VIA SCIUTI, 138 A/B/C - PALERMO 2 VIA P. DI BELMONTE, 100 - PERUGIA VIA PALERMO, 21/B - PISA VIA C. MATTEUCCI, 38 - PONTEDERA (PI) VIA GUERRAZZI, 27 PORTOGRUARO (VE) VIALE ISONZO, 72/A - RAVENNA VIALE GALILEI, 49 - RIMINI VIA SOARDI, 16 ROMA1 VIALE DI VILLA PAMPHILI, 49/51-ROMA 2 PROSSIMA APERTURA - SCIACCA (AG) PROSSIMA APERTURA - SESTO S. GIOVANNI (MI)VIALE CASIRAGHI, 62 - SPOLETO VIALE GUGLIELMO MARCONI, 270/A TORINO VIA P. F.SCO GUALA, 111 TRAPANI VIA ARGENTIERI, 12 - SVIZZERA: CHIASSO CORSO SAN GOTTARDO, 54 - LUGANO PROSSIMA APERTURA LUSSEMBURGO: 5, RUE DES BAINS L. 1212 - SPAGNA: VALENCIA CALLE SALAMANCA, 27- FUENLABRADA (MADRID) - HORTALEZA (MADRID) - MADRID - VALENCIA - TORRENTE (VALENCIA) - SANTANDER - BARAKALDO (BILBAO) - BASAURI (BILBAO) - SANTIAGO DE CAMPOSTELA - ALBACETE - SAN CUGAT (BARCELONA) FUENGIROLA (MALAGA) - CADIZ LUGO - OVIEDO - PALMA DE MALLORCA - TOLEDO - TORRE DEL MAR (MALAGA) LA CORUNA - LORCA (MURCIA) - ALCAZAR DE SAN JUAN (CIUDAD REAL) - JATIVA (VALENCIA) MALAGA - MADRID LAS PALMAS DE GRAN CANARIA - PORTOGALLO: LISBOA - LISBOA C/COMMERCIALE COLOMBO - OPORTO

GLOBAL GAME®

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

PLAY THE FUTURE

**GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 - TEL. 02/48950128 FAX 02/47719201**

I loghi, i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

TUTTI I MESI IN EDICOLA

PC Force

SOLUZIONI TRUCCHI MULTIPLAYER HARDWARE

Graphic: D'Avino & Micheletti MD5843@mclink.it

LIBERATI DALL' OPPRESSIONE DI UN PC CHE NON CONOSCI

# INDEPENDENCE DAY.

SCOPRIRAI CHE CI SI PUO' ANCHE DIVERTIRE.

GUIDA ALLA CIVILTA' DEL PERSONAL COMPUTER

PC ACTION

XENIA EDIZIONI

TUTTI I MESI IN EDICOLA

# in vacanza con global game

NINTENDO64

Iva inclusa

A SOLE

# 249.000

## + vacanza soggiorno omaggio

L'OFFERTA E' VALIDA SOLO PER I POINT SOTTO ELENCATI:

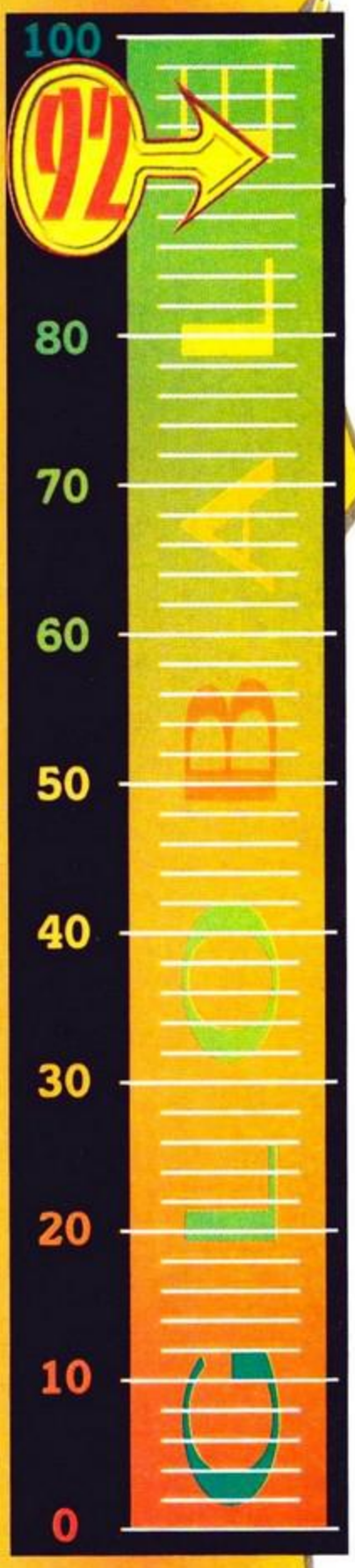
BARI VIA A. VOLTA, 6/f TEL. 080/5569582
BASTIA UMBRA (PG) VIA BASTIOLA, 35 TEL. 075/8011879
BOLLATE (MI) VIA LEONE XIII, 41 TEL. 02/38300917
BRESCIA VIALE PIAVE, 6/A TEL. 030/3369455
COCQUIO TREVISAGO (VA) COTR. TAGLIABO, 4 TEL. 0332/701506
CHIASSO (CH) C/SO SAN GOTTARDO, 54 TEL. 004191/6824084
COSENZA PIAZZA FERA, 12 TEL. 0984/791850
GALLIPOLI (LE) VIALE BARI, 14/16 TEL. 0833/262010
IMOLA (BO) VIA EMILIA, 121/123 TEL. 0542/22051
LUINO (VA) VIA B. LUINI, 15 TEL. 0332/535868
MARSALA (TP) VIA SCIPIONE L' AFRICANO, 11 TEL. 0923/718309
MELZO (MI) VIA AMBROGIO VILLA, 21 TEL. 02/95739704
PALERMO VIA SCIUTI, 138 a/b/c TEL. 091/6262805
PALERMO VIA P. BELMONTE,100
PERUGIA VIA PALERMO, 21/b TEL. 075/5837354
PORTOGRUARO (VE) VIALE ISONZO 72/a
ROMA VIALE DI VILLA PAMPHILI, 49/51 TEL. 06/58333375
SESTO SAN GIOVANNI (MI) VIALE CASIRAGHI, 62 TEL. 02/2481724
SPOLETO (PG) VIA G. MARCONI, 270/a TEL. 0743/47800



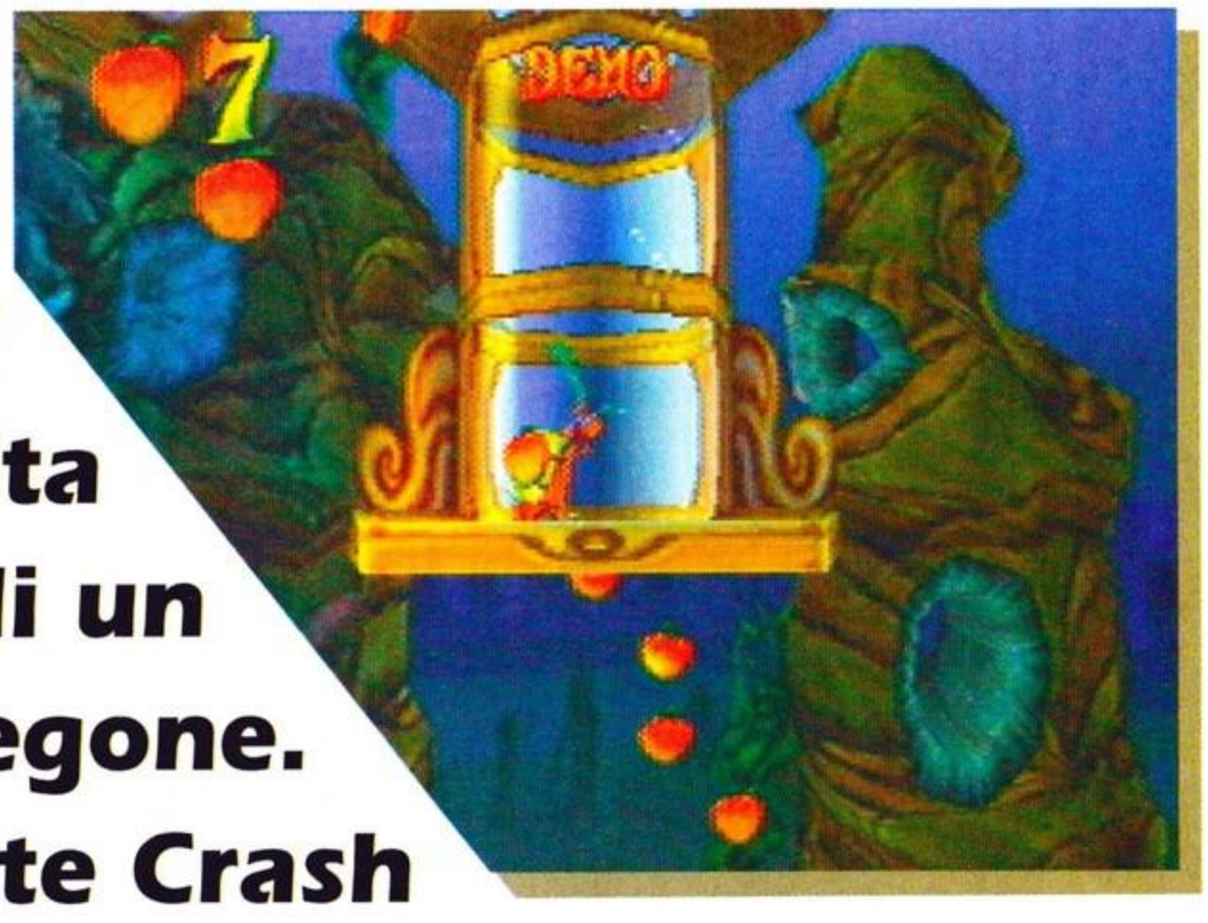
GLOBAL GAME

Global Game distribuisce solo prodotti originali
NO ALLA PIRATERIA

I loghi, i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari




**"Non dire gatto se non ce l'hai nel sacco", così recita il proverbio di un saggio stregone. Probabilmente Crash non conosce tal saggio e le disavventure per lui sono soltanto iniziate.**




Il coriaceo Dr. Neo Cortex è tornato e questa volta non è solo. Ad aiutarlo nella conquista del mondo non è più appoggiato da servi consenzienti e supini al suo volere ma anzi, ora è lui a dover seguire i dettami di un potente spirito di nome Uka Uka. Pensando di non essere in grado di impedire a Crash di mettergli i bastoni tra le ruote per l'ennesima volta, il furbo (ma dde che aò?!) Dottore decide

SONY/UNIVERSAL STUDIOS

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

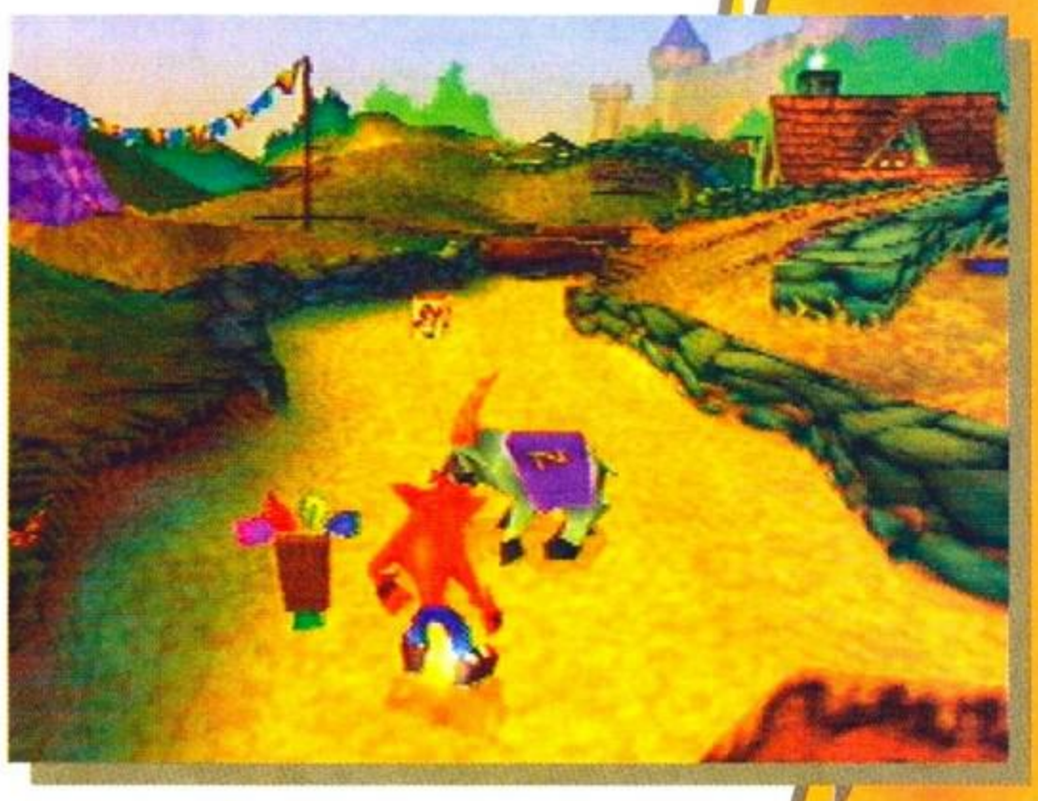
COGLI LA PRIMA MELA...

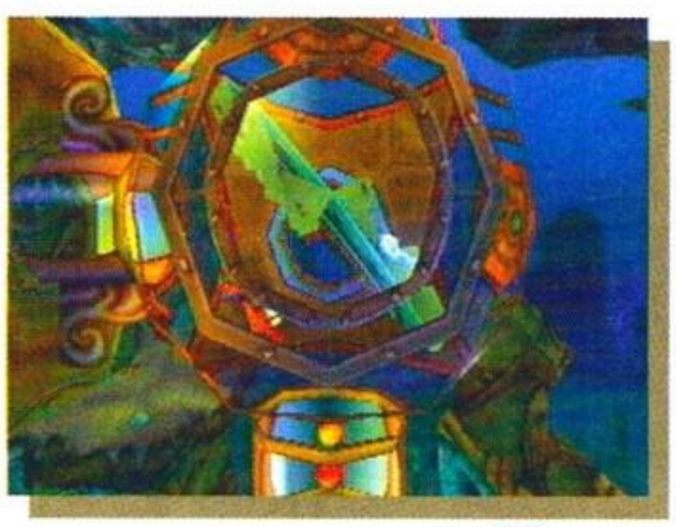
GIOCATORI 1

CRASH BANDICOOT 3 WARPED

quindi di risvegliare un'antica entità voodoo dall'incredibile potere e desiderosa come lui di impadronirsi del mondo. Cortex però non ha fatto i conti con le reali capacità dello spirito e da controllore è diventato suddito ubbidiente, impegnato nel seguire gli spostamenti di Crash tra le varie epoche storiche cercando in tutti i modi di bloccare il prode paramenide. Come avrete notato l'esile trama imbastita dagli sceneggiatori Sony serve da pretesto per sballottare la

mascotte Play nei meandri del tempo, così da permettergli di recuperare le gemme disseminate nei numerosi livelli di gioco e impedire a Uka Uka e relativo schiavetto di completare la macchina definitiva, in grado di controllare le menti terrestri e quindi raggiungere l'agognata conquista del mondo. Fortunatamente Crash non sarà solo nell'affrontare la minaccia e potrà contare sull'aiuto della sorellina Coco e di saltuari animali, utilizzati per sfuggire a grossi tirannosauri, rinoceronti e triceratopi; mentre il simpatico cucciolo di orso polare incontrato nel secondo episodio ci terrà compagnia durante i salvataggi effettuati nella sala di selezione del livello. Come le precedenti puntate avremo infatti la possibilità di selezionare, da un gruppo di cinque, il livello dal quale partire e al completamento di tutti gli stage presenti potremo passare al mondo o, per meglio dire, all'epoca storica successiva. Questo non senza prima aver affrontato i divertenti boss finali, che vanno dal centurione romano che ci sguinzaglia contro orde di leoni inferociti, nonché affamati, al polipo assai desideroso di usarci come rivestimento per le pareti della sua caverna. In tutto dovremo passare otto epoche storiche: dall'antico Egitto all'Impero Romano, dalla Preistoria sino al Futuro, completando alla fine ben trentacinque livelli. Il terzo episodio di Crash però ha posto ai programmatori della Naughty Dog seri problemi dal punto di vista della strutturazione del gioco. Il primo episodio, infatti, alternava sequenze platform a scorrimento orizzontale con altre a scorrimento verticale, sia verso l'alto che verso il basso. Il secondo episodio ha diversificato un poco questa struttura, introducendo maggiore varietà nelle sezioni in groppa agli animali e ritoccando l'aspetto grafico, rendendo il tutto più morbido e definito. Con questo terzo episodio non si poteva certo riciclare in toto lo schema del capitolo precedente, ma non si poteva nemmeno stravolgere il layout di base del prodotto, passando al più "trendy" platform in 3D totale (come Spyro per intenderci). Questo a





# APOCALYPSE™

# SOLO TU
# PUOI SALVARE IL MONDO
# DALL'APOCALISSE!

ACTIVISION®

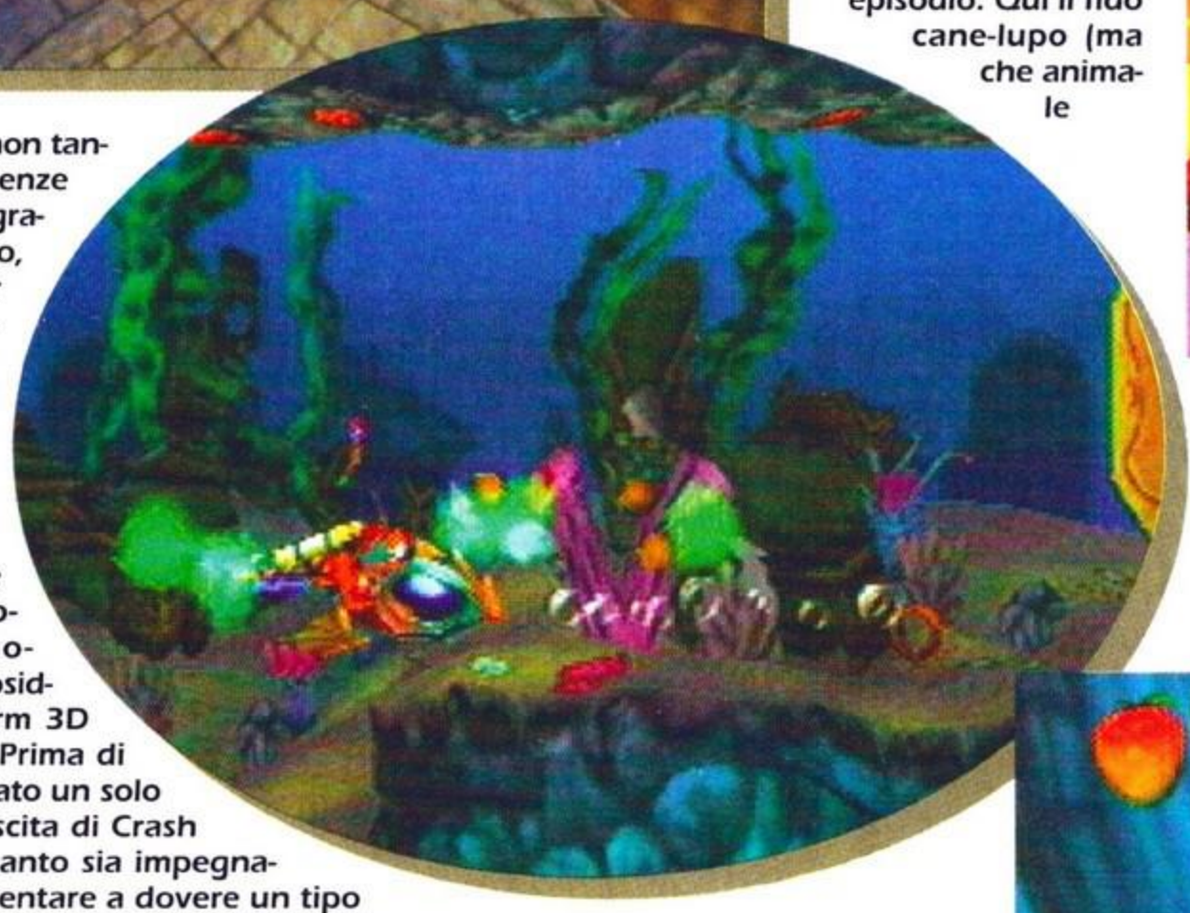
PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

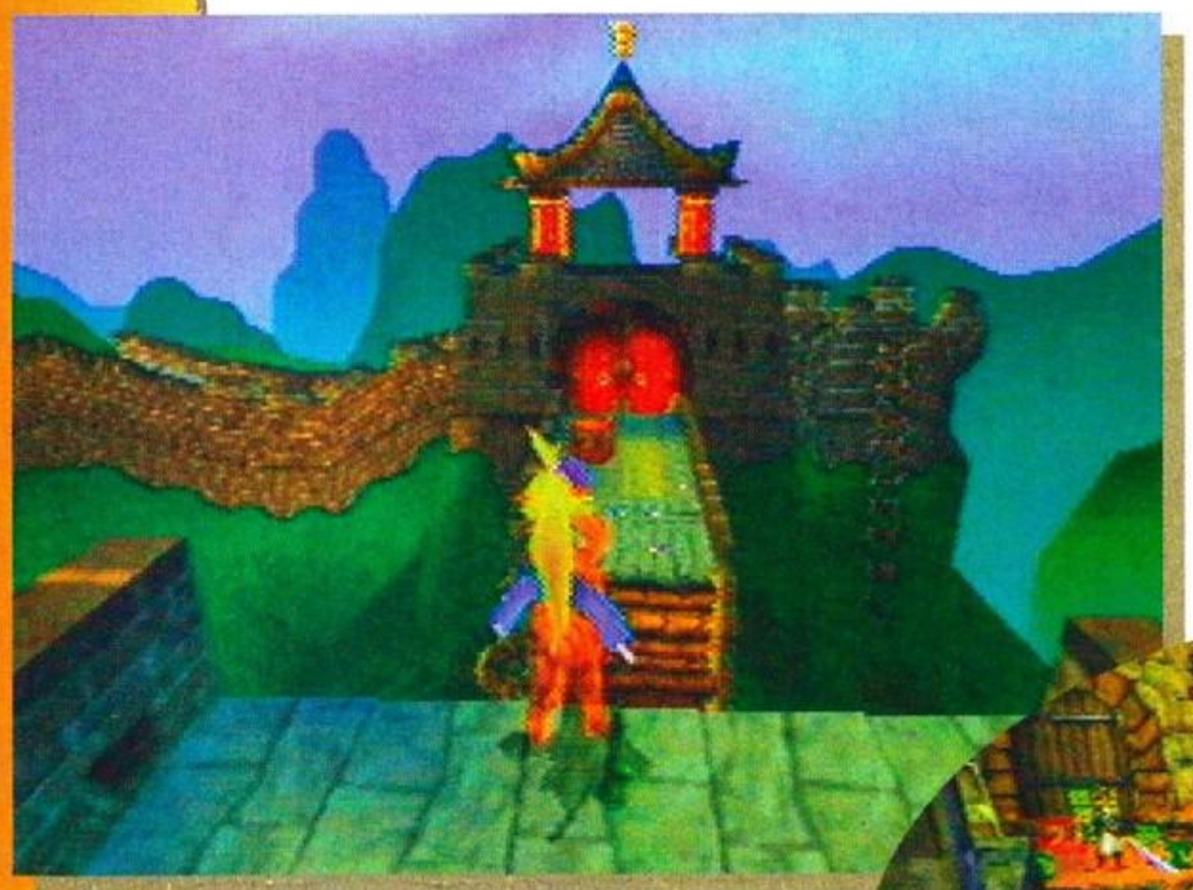
HALIFAX

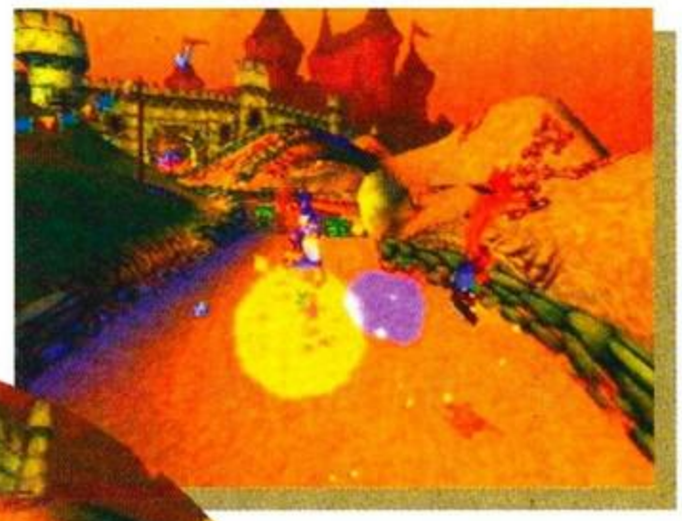
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it



mio avviso non tanto per deficienze del motore grafico del gioco, quanto per non ribaltare in maniera così brusca canoni sedimentati che vogliono la serie di Crash come un'esponente dei cosiddetti platform 3D "su binari". Prima di tutto è passato un solo anno dall'uscita di Crash 2 e si sa quanto sia impegnativo implementare a dovere un tipo di gioco in 3D totale, sia dal punto di vista tecnico che specialmente da quello della giocabilità. Probabilmente il prossimo progetto della Naughty Dog sarà un platform più simile a Mario64 che non a Pandemonium (tanto per citare altri due esponenti delle diverse categorie di platform 3D), ma per ora hanno pensato bene di spremere al massimo la struttura "su binari", senza però esimersi nell'introdurre nuove modalità di gioco che fanno intendere le potenzialità di future pubblicazioni. Infatti oltre alle classiche sezioni a scorrimento verticale e orizzontale, comunque varie e raramente simili le une dalle altre, ora avremo la possibilità di utilizzare Crash sia in splendidi livelli subacquei, sia in sella a una moto d'acqua in frenetiche sessioni di guida, assai più veloci e corsaiole di quelle presenti all'interno dei livelli a scorrimento verticale del secondo episodio. Qui il fido cane-lupo (ma che animale è?)[un peramele, della famiglia dei roditori. NdAlex] sarà inquadrato non più dall'alto ma da dietro con la telecamera assai bassa, una ripresa che restituisce molto bene la sensazione di velocità e riproduce in maniera realistica (o almeno credo) le oscillazioni che si hanno alla guida di tali mezzi nautici. Lo stesso modello di guida è stato anche utilizzato per far solcare al caro Crash le più alte vette e azzurri cieli ai comandi di un aereo, ottenendo anche in questo caso risultati di assoluta spettacolarità. La seconda innovazione riguarda, come già accennato, le sezioni subacquee, nelle quali potremo nuotare verso destra, verso sinistra e scendere in profondità per raggiungere zone segrete o semplicemente per proseguire l'esplorazione del livello. Inoltre, per tutti coloro che gradiscono alternare ogni tanto l'utilizzo del personaggio principale, ecco la possibilità di





utilizzare Coco, la sorellina del topo-ragno rosso (ma si può dire? Penso che io possa questo e altro), in alcune sezioni a cavallo di una tigre. Ma com'è quindi questo Crash Bandicoot 3: Warped? Uhmm... partiamo dalla grafica, e vi dico subito che meglio di così è difficile trovare. Ultimamente mi sono ritrovato fra le mani giochi tecnicamente eccelsi, e questo è dovuto al fatto che ormai anche il meno abile dei programmatori è arrivato a conoscere più che bene l'hardware Playstation, presente sui mercati dal lontano 1994. Certo brutture ce ne sono ancora in giro molte, però penso che attualmente i parametri da tenere in maggior considerazione siano giocabilità e longevità, anche perché dopo aver visto perle come GT, Tekken 3, Metal Gear Solid ecc. è difficile rimanere impressionati da chissà quale effetto grafico. Crash quindi, grazie all'alta risoluzione, al solido frame rate, agli effetti di luce d'alta qualità e a tocchi di classe distribuiti con perizia, può considerarsi promosso a pieni voti come tecnica realizzativa. La giocabilità invece... è buona anche questa. Il feeling con il personaggio è immediatamente alto, i comandi rispondono egregiamente e non si viene mai colti da


Planet Games

Consegnando il logo
PLANET GAMES
potrai avere TOMB RIDER III
piu' portachiavi Playstation a
& 99.000

Vorrei uscire con te a novembre
vieni a prendermi al PLANET GAMES. pero' chiama ora!!!
sei pronto per il nostro terzo incontro?

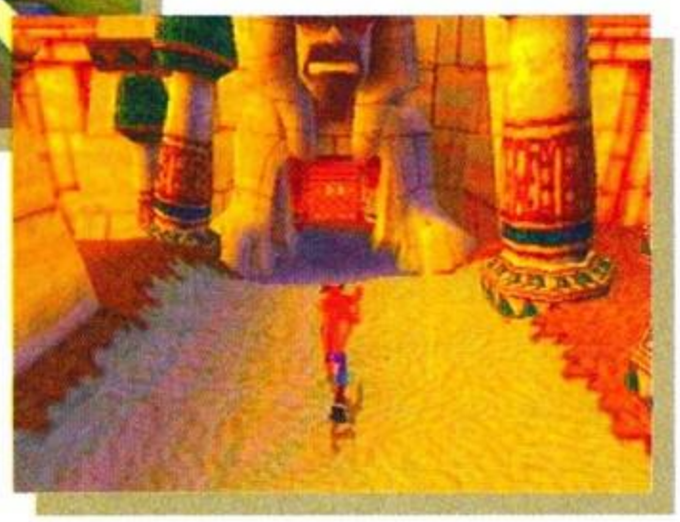
PLANET GAMES

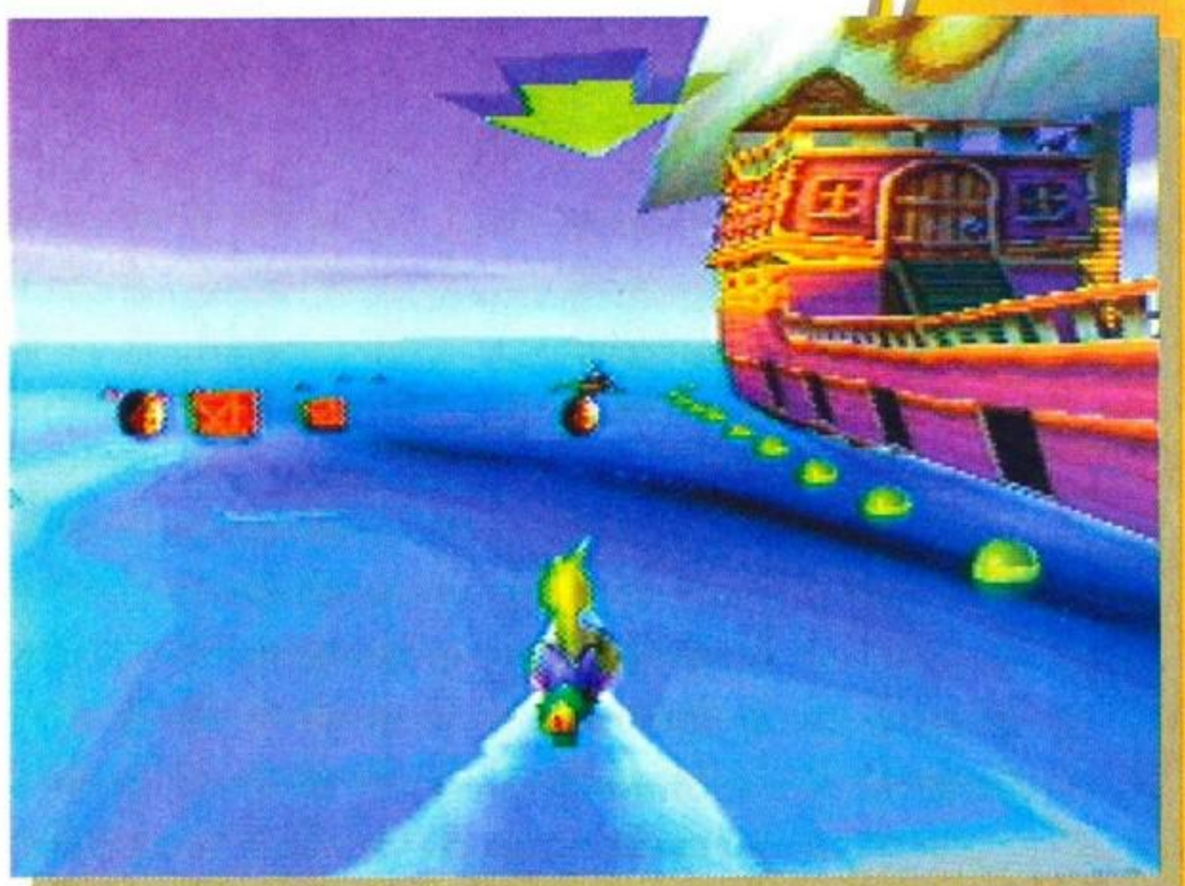
VENDITA CONSOLE E VIDEOGIOCHI
PERMUTA DELL'USATO
IMPORTAZIONE USA-JAP
VENDITA PER CORRISPONDENZA

PlayStation
Playstation
& 249.000

Dreamcast
Memory & 99.000

Via GB.Pagano 12/14 (L.go Boccea) Roma
Tel/Fax 06/6620845





il completamento dell'avventura, ma certamente ne influenzano il finale. Se perciò siete impazienti e non volete sclerare per cercare tutte le locazioni bonus contenenti le pietre preziose, potrete finire Crash in pochi giorni di gioco intensivo, rovi-

frustrazioni di sorta grazie al numero di vite che è possibile collezionare e alla buona curva di difficoltà. Discorso inverso per la longevità, che dipende da quanto volete farvi prendere dal gioco. Mi spiego meglio. Come negli episodi precedenti, potrete distruggere casse per ottenere mele e bonus vari, mentre il vostro fine è quello di collezionare tutti i cristalli che troverete nei trentacinque livelli del gioco. Oltre a questo obiettivo primario però, ci saranno da raccogliere anche gemme e monoliti che non limitano

nandovi a mio avviso il "gusto" del software appena acquistato. Se invece volete godervi a fondo Crash 3 passerete giorni e giorni per cercare di collezionare tutti i bonus nascosti, necessari tra l'altro per permettervi di affrontare Uka Uka e Cortex nel vero finale del gioco. In caso contrario, i frettolosi si dovranno accontentare di una sequenza conclusiva assai meno spettacolare e gratificante. Ultima segnalazione riguardo al parlato in inglese presente nel gioco, che verrà tradotto nella nostra lingua con la qualità che ha contraddistinto i capitoli precedenti. Bambini e bambocci di tutte le età fatevi sotto...

Massimo "Vlad" Monti

PLAYSTATION

90 GRAFICA

SONORO 85

92 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 90

Preciso subito che la longevità è un po' una media tra il finirlo subito e male e dopo molto ma bene, visto che forse la maggior parte di voi inizierà la raccolta di gemme e monoliti ma non la porterà a fondo in toto. Comunque un prodotto estremamente valido, anche se non proprio originalissimo.

# TOCA TOURING

# POTENZA ASSOLUTA

SUPER PLAYSTATION 90%
UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE 9/10

MORE CARS




MORE TRACKS




MORE CRASHES

MORE ACTION

TOCA 2 TOURING CARS™

Volante Gamester

Codemasters

PlayStation

PC CD

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

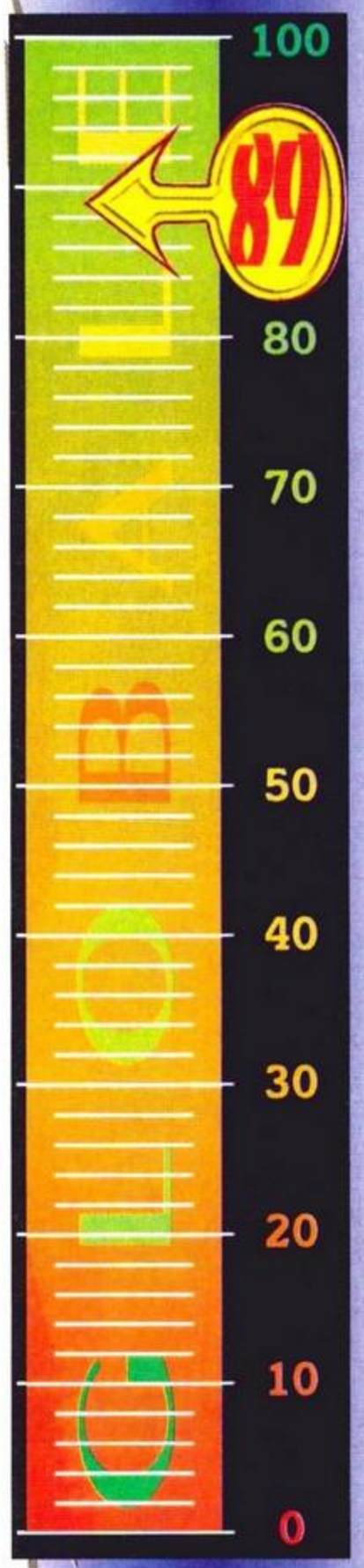
© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC The British Touring Car Championship, TOCA and all its variations © Copyrights and trademarks are being used under license by Codemasters.
Developed in association with the RAC British Touring Car Championship and/or its predecessors. BTCC cars © & ™ Copyrights and/or registered trademarks of TOCA Limited and are being used under license by Codemasters.

# L'inizio di una nuova era?

Solitamente i generi di giochi sulle console vanno a periodi: per esempio sulla Playstation gli RPG di un certo livello hanno latitato per parecchi anni, mentre ora le produzioni degne di nota sono sempre di più; lo stesso discorso vale per gli shoot 'em up, che stanno vivendo una seconda giovinezza. Per i picchiaduro a incontri invece la situazione è differente: non mancano mai, anzi, su qualsiasi piattaforma crescono come funghi. Il problema è che la meccanica di gioco sta cominciano a diventare stantia, o si rimedia con una qualità eccellente (Tekken 3, Dead or Alive...) oppure si cerca di aggiungere qualcosa di nuovo al gameplay (e in questo senso si possono considerare la simulazione di crescita di Rival Schools e il Tekken Force). La Koei, software house nipponica non molto nota in occidente, ha deciso di percorrere questa strada con il suo ultimo gioco: Destrega rientra nella categoria dei picchiaduro a incontri,ma presenta tanti e tali elementi di differenziazione dagli altri beat 'em up da meritare l'attenzione del popolo dei videogiocatori (l'unico titolo che gli si può lontanamente avvicinare è Psychic Force, mediocre gioco di Taito uscito diversi anni fa).

La prima novità che salta subito all'occhio è l'ampiezza degli scenari di battaglia: tanti giochi prima di questo si sono vantati di lasciare molta libertà di movimento ma nessuno si avvicina al titolo Koei in questo campo. I dodici scenari riproducono diversi ambienti medievali e sono caratterizzati da dislivelli e costruzioni da usare per nascondersi dall'avversario. Proprio per evitare che questa ricchezza di elementi infastidisca il giocatore, le strutture dell'arena scompaiono quando ci si avvicina, con un effetto a dire il vero non molto piacevole. All'interno di questi ambienti ci si può muovere in assoluta libertà, l'inquadratura si allontana a mano a mano che la distanza tra i combattenti cresce, in modo da tenerli sempre entrambi ben nello schermo. Quando invece ci si trova di fronte al proprio avversario l'inquadratura zooma e si abbassa leggermente, e l'angolo di ripresa diventa molto simile a quello classico dei picchiaduro. Non ho riscontrato nessun problema per quanto riguarda la visuale, la telecamera zooma molto rapidamente e non accade mai di trovarsi in un angolo cieco o di essere impallati da qualche elemento del fondale.

Considerato quanto detto finora è evidente che Destrega non si basa unicamente sugli scontri corpo a corpo, infatti le sfide si svolgono per la maggior parte a colpi di magia. Queste si effettuano combinando la pressione di tre tasti che regolano ampiezza, velocità e potenza della magia. Si possono creare sequenze al massimo di tre tasti alla



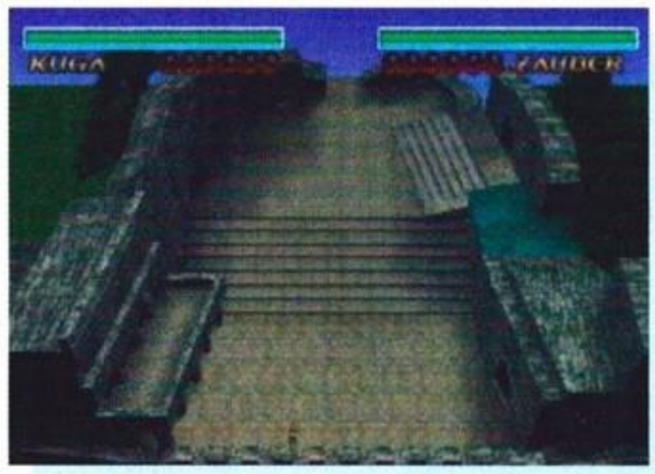

CASA SOFTWARE: KOEI
TITOLO GIOCO: DESTREGA
PICCHIADURO INNOVATIVO
GIOCATORI: 1-2

IMPORT

デストレーガ

DESTREGA

salto che permette di galleggiare in aria per qualche attimo e poi sparare magie in volo, e trasformare lo scatto in un attacco veloce. Non mancano tecniche avanzate come il deflettere i colpi nemici tramite la pressione del tasto di parata



giate (bellissimi i visi dei personaggi durante i filmati poligonali) e non soffrono di difetti di distorsione o esagerato sgranamento, il motore gira bene. L'unico problema che ho riscontrato è un leggero disallineamento delle texture, in alcune occasioni queste non coincidono bene ai bordi e lasciano intravedere i poligoni "nudi" al di sotto.

volta, per esempio velocità-potenza-velocità produrrà un colpo particolarmente rapido e discretamente potente. Si possono creare 34 differenti magie per ogni personaggio, di primo, secondo o terzo livello a seconda di quanti tasti si sono premuti. Schiacciando i tre tasti in sequenza invece si può far effettuare al proprio personaggio il suo supercolpo, una magia devastante che consuma però tutta la barra di energia. Sotto all'indicatore che mostra la vita del combattente infatti ce n'è un secondo, che diminuisce a mano a mano che si effettuano delle magie e ricresce poi abbastanza rapidamente. Quando ci si avvicina all'avversario questa barra diventa rossa, il che indica che si è entrati nella modalità di combattimento corpo a corpo. Gli attacchi disponibili non sono molti, con i tre tasti precedentemente usati per le magie si possono distribuire colpi deboli (e fare delle combo), colpi forti che mandano subito al tappeto il nemico, oppure colpi preceduti da un'acrobazia che ci porta alle spalle del nostro contendente. Con gli altri tasti del pad si può saltare, mettersi in parata e fare uno scatto in qualsiasi direzione. Mischiando queste tre azioni con i tasti della magia si possono invece eseguire movimenti diversi: alzare uno scudo, effettuare un super

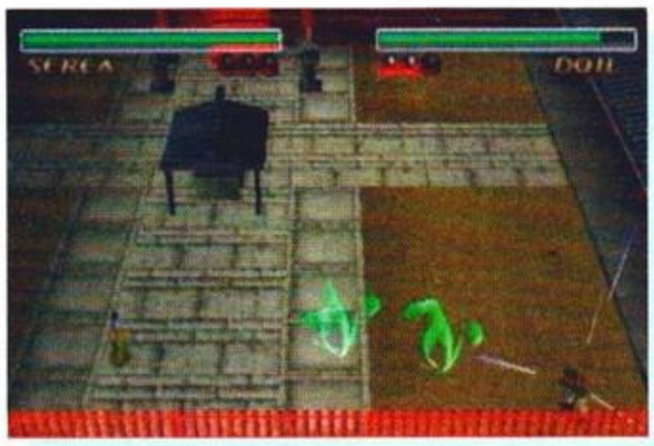
con il giusto tempismo. Come ho detto i duelli sono soprattutto basati sugli attacchi magici, l'incidenza degli scontri ravvicinati è davvero minima anche perché la limitata disponibilità di mosse li rende abbastanza noiosi e poco tecnici.

La spettacolarità di Destrega è elevatissima: durante le prime partite si rimane a bocca aperta a osservare i lampi e le fiammate che scaturiscono dalle mani dei lottatori. Non credo che le foto possano

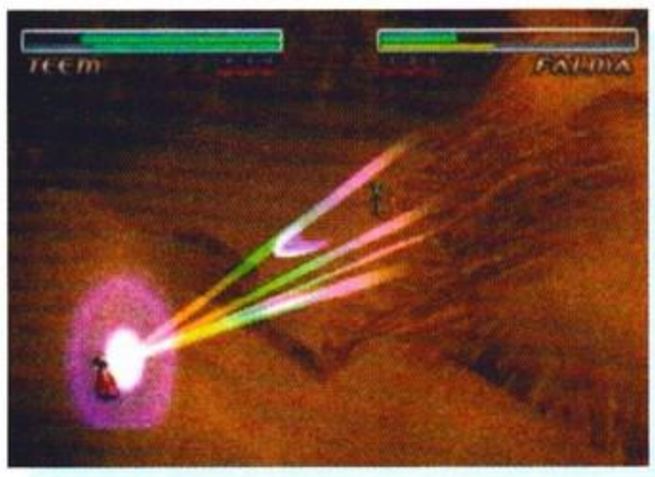
rendere giustizia alla qualità degli effetti provocati dagli attacchi dei diversi personaggi.
A proposito di qualità, non posso esimermi dal lodare i grafici che hanno lavorato a questo gioco tecnicamente ottimo: gli scenari sono ricchi di dettagli e molto vasti, le texture sono particolareg-

dono bene ai bordi e lasciano intravedere i poligoni "nudi" al di sotto.
Le modalità di gioco sono davvero parecchie: Team Battle, 1P Battle, Vs, Practice e Endurance (meglio noto come Survival) non abbisognano di particolari chiarimenti. Abbastanza diverso dal solito invece è lo

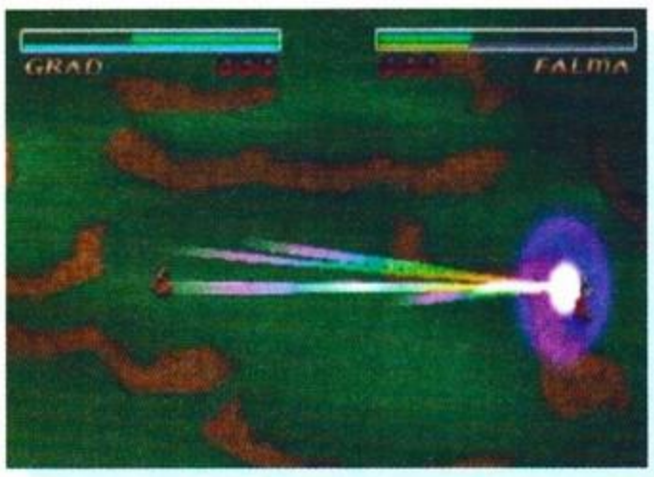
Story Mode, formato da una serie di combattimenti singoli inframmezzati da lunghe sequenze, create con il motore del gioco




(come i finali di Soul Blade), che raccontano la trama per filo e per segno - ma lo fanno in giapponese. La storia è unica e non si può scegliere il proprio guerriero all'inizio, si impersonano diversi combattenti a seconda degli eventi. Da quel poco che ho capito la trama si svolge intorno




alla ricerca di un misterioso e potente manufatto da parte di Zauber, comandante dell'impero Ipsen, e dei suoi scagnozzi. A questi, che possiamo definire i cattivi, si oppone un manipolo di combattenti, i discendenti dei saggi che erano incaricati di proteggere la reliquia.




I personaggi sono dodici tutti immediatamente selezionabili, e non ce ne sono purtroppo di nascosti; si possono solo ottenere dei costumi alternativi (ripresi da Sangoku Musou, l'altro picchiaduro sviluppato dal team responsabile di questo gioco) completando l'1P Battle. Comunque quella nello Story Mode è l'unica

apparizione degli incomprensibili ideogrammi giapponesi, tutto il resto nel gioco

(menu, tabelle, etc.) è in inglese. I filmati sono doppiati abbastanza bene, così come buoni sono i campionamenti vocali dei combattenti, per il resto le musiche sono discretamente piacevoli, un po' ripetitive ma mai fastidiose.
Da notare che i personaggi dicono il nome della magia che stanno per effettuare, quindi con un po' di pratica si possono anticipare le mosse degli avversari o per lo meno essere preparati a controbatterle.
Qualche dubbio me lo ha lasciato la longevità: nonostante i tre livelli di difficoltà Destrega è global-

mente abbastanza facile e soprattutto non fornisce molti stimoli a rigiocarlo. L'assenza di personaggi segreti, di un qualche

boss, il finale unico e l'impossibilità di comprendere lo Story Mode (i cui filmati peraltro non si possono saltare) lasciano un po' l'amaro in bocca. Inoltre la netta prevalenza delle magie alla lunga non paga, un po' più di attenzione e varietà nell'ideare gli scontri ravvicinati e una maggiore lentezza nella ricrescita della barra d'energia magica non avrebbero guastato.
Il mio giudizio rimane comunque positivo, Destrega è molto giocabile e immediato, un titolo innovativo che potrebbe portare in futuro a una nuova generazione di picchiaduro. Certo che se la Bandai usasse questo motore per il prossimo titolo dedicato a Dragonball avremmo per le mani un capolavoro...

Andrea "Jona" Loiudice

PLAYTAION

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 93 |
| SONORO | 89 |
| GIOCABILITÀ | 90 |
| LONGEVITÀ | 84 |

Destrega è un gioco non perfetto ma originale, spettacolare e a tratti esaltante. A causa dei difetti della meccanica di gioco però l'interesse del giocatore tende a diminuire dopo qualche giorno. Comunque merita come minimo un'occhiata.

xenia on line

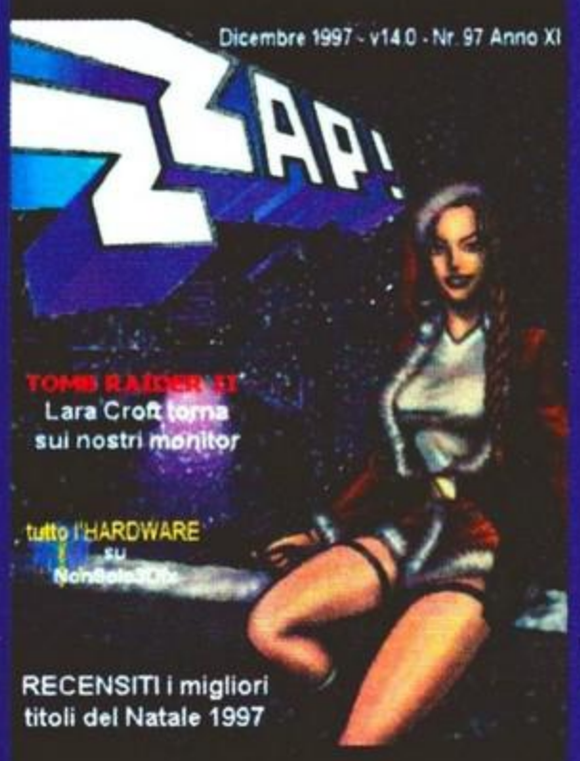
presenta

xenia on line

http://www.xenia.it

# ZZAP!

nuovo server
+VELOCE!!!




http://www.xenia.it/zzap!

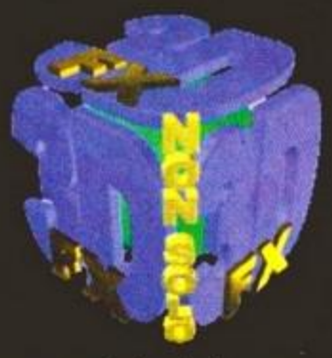
Il più bel sito italiano dedicato al mondo dei videogiochi

# AGGIORNAMENTO QUOTIDIANO!

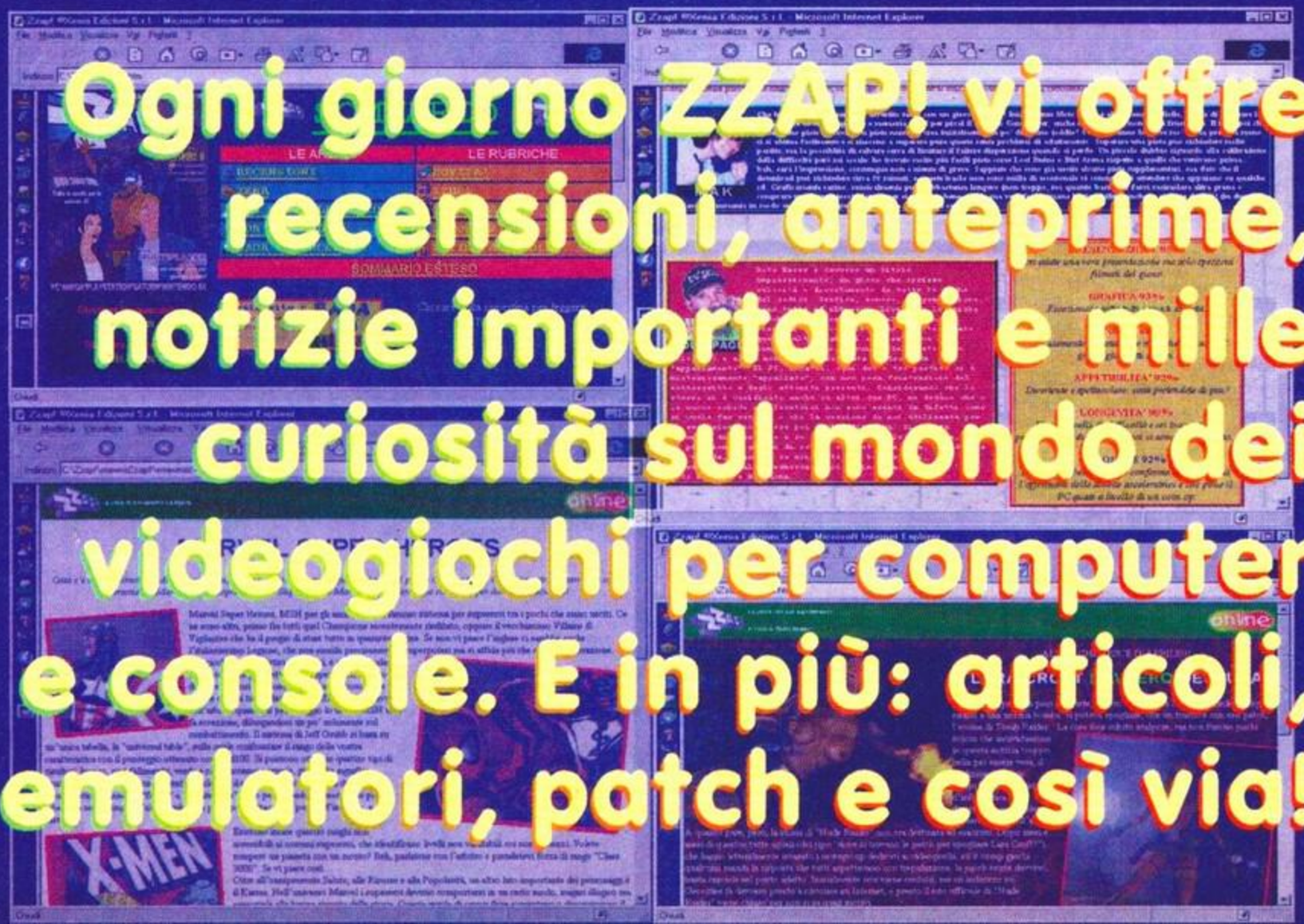
Tutto sugli emulatori, per rivivere le emozioni del passato sul proprio computer

The MULTIPLAYER zone

Tutto ciò che vi serve per giocare in rete




News, patch, informazioni tecniche e driver per tutte le schede acceleratrici 3D



Ogni giorno ZZAP! vi offre recensioni, anteprime, notizie importanti e mille curiosità sul mondo dei videogiochi per computer e console. E in più: articoli, emulatori, patch e così via!

BLAZE

# LO SAPEVI CHE C'È

# XPLORER

## LO SPACCA GIOCHI !

XPLORER È UNA CARTUCCIA
CHE UNA VOLTA INSERITA NELLA
TUA PLAY, TI GUIDERÀ NELLE
TUE IMPRESE...SEMPRE SE HAI
IL CORAGGIO DI AFFRONTARLE !!

LIVELLI NASCOSTI
ARMI SEGRETE
VITE INFINITE
ENERGIA ILLIMITATA
E TANTE ALTRE
SORPRESE !

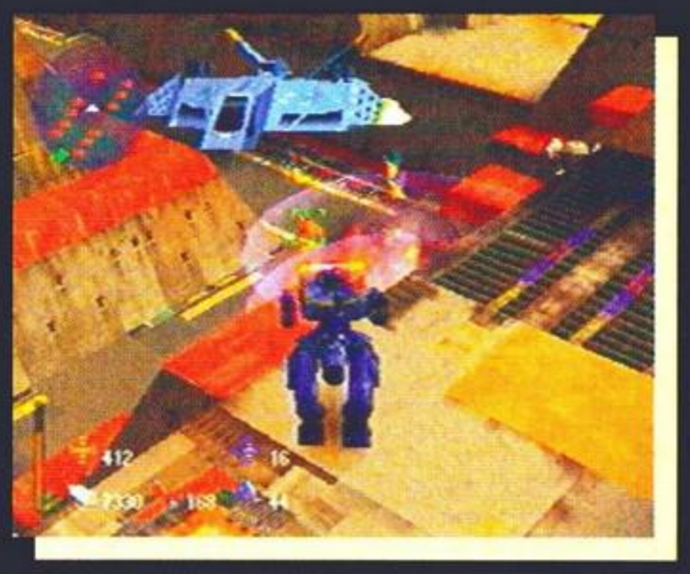
Per Sony™PlayStation™

Tutta interamente In Italiano!

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
NEWEL

Via Ugo la Malfa, 134 (ex Via Po) 20032 Cormano (Mi) - Tel. 02 61.555.360 Fax 61.555.361

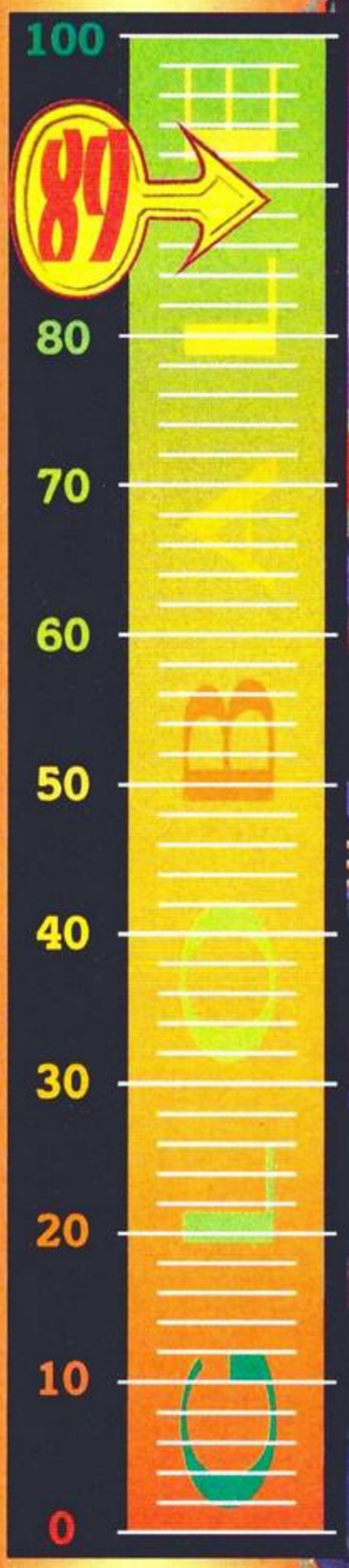
# ... E al terzo giorno la polizia s'in...zò sul serio!



Fare il poliziotto, si sa, è uno sporco lavoro, specialmente quando si ha a che fare con la peggiore feccia di Los Angeles. La città degli angeli del resto è fatta così: da una parte i ricconi di Beverly Hills, così fortunati da potersi permettere pure una delle serie TV più ipocrite degli ultimi vent'anni e dall'altra le gang cattivissime che mai e poi mai vorresti incontrare di giorno, figuriamoci di notte.

Secondo l'Electronic Arts la crescita esponenziale della violenza cittadina porterà presto alla nascita di tutta una serie di nuove contromisure, atte a bloccare queste manifestazioni.

Pare infatti che in un futuro non troppo remoto Los Angeles diventerà una specie di città assediata da mutanti, psicopatici e tanti altri ottimi scarti di essere umani (un po' come la redazione negli ultimi tempi). Che sia colpa dell'inquinamento, del buco nell'ozono o della Nutella radioattiva alla polizia frega poco ed è pro-




CATEGORIA: ELECTRONIC ARTS

GIOCO: FUTURE COP L.A.P.D.

GENERE: BRACCIO VIOLENTO DELLA LEGGE

GIOCATORI: 1 - 2

prio per questo che daranno vita a Robocop. Ma questa è un'altra storia.
Nel nostro gioco infatti prenderemo i comandi di un'unità "labor" dal design a dir poco scopiazzato dall'ED-209, parente appunto dell'omino di latta di cui si parlava poche righe più sopra (sarà un caso, mah...). Non si tratterà comunque di un robot fatto e finito, bensì di un'unità pilotata dal solito sfigato di turno, più o meno sullo stile di Patlabor (non so se avete mai letto il fumetto o visto gli OAV). Il vostro mezzo da guerra urbana non è comunque un giocattolino, visto che oltre

a disporre di un'agilità a tratti sorprendente, può attrezzarsi con tutta una serie di armi dalla potenza tutt'altro che sottovalutabile.

Prima d'iniziare ogni missione vi verrà chiesto di selezionare tre armi, solitamente due mitragliatori strapieni di munizioni, un lanciarazzi e un lanciagranate. Interessante notare che più andrete avanti nel gioco e più il calibro delle vostre armi aumenterà, permettendovi di far fuoco con laser, razzi al napalm e bombe a frammentazione. Praticamente tutto il necessario per affrontare gli studenti di un liceo pubblico di Los Angeles (avete presente "Una pallottola spuntata 33 e 1/3", no?). Un'altra caratteristica del labor sta nella sua natura anfibia: no, non è in grado di nuotare stile papera (sarebbe risultato alquanto ridicolo, non trovate?), ma in compenso può trasformarsi in un veloce hovercraft d'amore... ehm, quella era una canzone degli Elio e Le Storie Tese, ma non preoccupatevi, il concetto è quello.

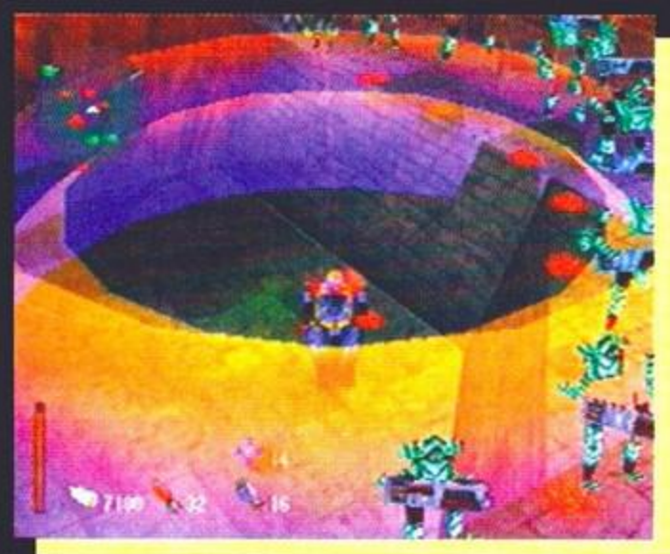
Questa caratteristica non è stata inclusa così, giusto per fare felici i bambini, ma ha la sua bella utilità visto che tutto sommato Los Angeles si affaccia su quel piccolis-

simo specchio d'acqua conosciuto come Oceano Pacifico; non per niente una delle missioni più difficili si svolge proprio

sulla celebre spiaggia di Venice. Occhio però a non investire i bagnini, altrimenti potreste trovarvi fra le scatole quei fessi di Baywatch (il che, visti certi personaggi femminili presenti in questa serie, non sarebbe poi così male).
La suddivisione in missioni è sorprendentemente simile ai giochi della serie "qualcosa Strike" (Desert, Jungle, Urban, etc.) e del resto la cosa non dovrebbe meravigliarvi più di tanto: i più smaliziati e meglio informati ricorderanno che questo avrebbe dovuto rappresentare l'ultimo capitolo della serie, Future Strike appunto. Poi evidentemente i capoccia dell'EA devono averci ripensato, più che giustamente aggiungerei, visto che

ormai la saga stava incominciando a prendere una brutta piega (la cosiddetta sindrome di Lara, per la quale si realizzano tre giochi tutti uguali, modificando qua e là

grafica e sonoro).
Uno dei principali limiti della saga degli Strike era sicuramente l'esagerata rigidità delle missioni, che per essere portate a termine richiedevano sempre ore di gioco e una pazienza impressionante. Non so voi, ma personalmente non ho mai trovato particolarmente divertente attraversare la mappa di un territorio più e più volte alla ricerca spasmodica di tutti gli obiettivi e in costante lotta contro il tempo, le poche munizioni e il carburante.
In Future Cop invece si è preferito adottare una tipologia di missioni più lineare, meno dispersiva, ma non per questo troppo semplice o breve. Ogni livello è davvero immenso e potete credermi se vi dico che alcuni stage v'impegneranno anche per una buona ora di gioco (specialmente l'ultimo, che è addirittura diviso in due parti). La varietà degli obiettivi è sicuramente un altro punto a favore di questa produzione: oltre a sparare e a devastare tutto quello che vi si piazza davanti, dovrete infatti spremere un po' di materia grigia per risolvere alcuni enigmi. Non preoccupatevi comunque, si tratta di puzzle piuttosto semplici, che spesso si limitano a qualche interruttore da premere in serie.
Il vero problema è proprio nella vastità dei livelli, cosa che se da un lato rappresenta un notevole punto di forza, dall'altro potrebbe risultare piuttosto frustrante, specialmente per i principianti. La pecca più grave rimane l'impossibilità di salvare durante una partita se non alla fine della missione, particolare che vi costringe a ricominciare da capo in caso di morte. Scocciante, vero, ma d'altro canto una volta presa dimestichezza con il gioco, vi renderete conto che le otto missioni disponibili sono fin troppo poche, insufficienti per garantire una longevità superiore alla settimana.
Per estendere maggiormente la giocabilità è stata inserita anche una modalità stile "ruba bandiera", nella quale dovrete cercare di amministrare le vostre truppe d'assalto, cercando nel contempo di conquistare una sempre maggiore fetta di territorio nemico. Per far questo dovrete distruggere le postazioni ostili e quindi "toccarle" non appena riappaiono "neutre" sul terreno di gioco, in modo da farle vostre. Purtroppo anche il computer tenterà di fare lo stesso, quindi diventerà necessario coordinare al meglio le vostre truppe per ottenere la tanto sospirata vittoria. L'idea di base è buona, l'implementazione un po' meno, sia per l'esagerata difficoltà, sia per l'andamento piuttosto monotono delle battaglie, tediate anche dalle simpatiche espressioni del nostro avversario digitale, che non perderà occasione per ribadirci la propria superiorità (mai visto un ammasso di chip così odioso dai tempi dello Spectrum).
Una cosa su cui invece non si può proprio discutere è l'impatto tecnico, che rappresenta uno dei punti di forza assoluti di



# REVIEW

questa produzione. Non ci si riesce proprio a capacitare di come siano riusciti a ricreare degli ambienti urbani così belli e vari (altro che Syndicate Wars!) con la poca ram del PlayStation, il tutto senza pesare minimamente sui caricamenti, incredibilmente veloci! Inoltre, nonostante la bassa risoluzione, le ambientazioni risultano sempre piene zeppe di dettagli, il che talvolta causa dei

cedimenti al motore grafico, che comunque ha il suo bel da fare tra esplosioni, trasparenze e tonnellate di poligoni da spostare.
La violenza poi è un altro aspetto su cui il gioco

fa decisamente leva: la polizia del futuro sembra infatti fregarsene altamente dei diritti umani, dando spesso e volentieri vita ad autentici massacri autorizzati, resi con una certa dovizia nei particolari (non vi dico la soddisfazioni di far saltare per aria un pericoloso criminale in procinto di spaccarvi una brocca in testa o di spararvi con un lancia razzi).
Dal canto suo anche la musica fa il suo dovere (ahaha, capito il gioco di parole? No, eh?) e non manca di bombardarci con dei pezzi hard-rock piuttosto pesanti, quanto noiosi: come vi ho già detto le missioni sono molto lunghe e doversi riascoltare lo stesso brano per più di quaranta minuti non è affatto entusiasmante (sicuramente non quanto le urla dei cattivi che finiscono sotto i piedi del vostro labor!).
A questo punto, esaurite tutte le argomentazioni possibili, dovrei semplicemente dirvi se questo gioco vale la candela al naso di Duspa o meno... mmmh, difficile esprimere un giudizio con assoluta certezza. Certo è un gioco divertente, su questo non ci piove, ma credo che in ogni caso debba rimanere di un punticino sotto quel tanto agognato 90, giusto per castigare un po' gli autori del gioco, che avrebbero dovuto implementare qualche missione in più, anche a discapito della modalità "deathmatch".

Raffo

**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 94 |
| SONORO | 90 |
| GIOCABILITÀ | 92 |
| LONGEVITÀ | 80 |

Future Cop L.A.P.D. rappresenta sicuramente una buona evoluzione della serie Strike, su cui basa le proprie radici. L'ottima grafica e una certa dose di "gore" lo rendono particolarmente entusiasmante, peccato solo per la scarsa longevità, che inevitabilmente gli sega le gambe.

# Buck Bumble

L'UNICA APE CHE NON PUNGE...

SPARA!!!

©1998 Argonaut Software Ltd. Tutti i diritti riservati. Pubblicato da Ubi Soft Entertainment. Nintendo, 64 e il logo 3-D "N" sono marchi registrati di Nintendo Co. Ltd. ©1998 Nintendo Co. Ltd.

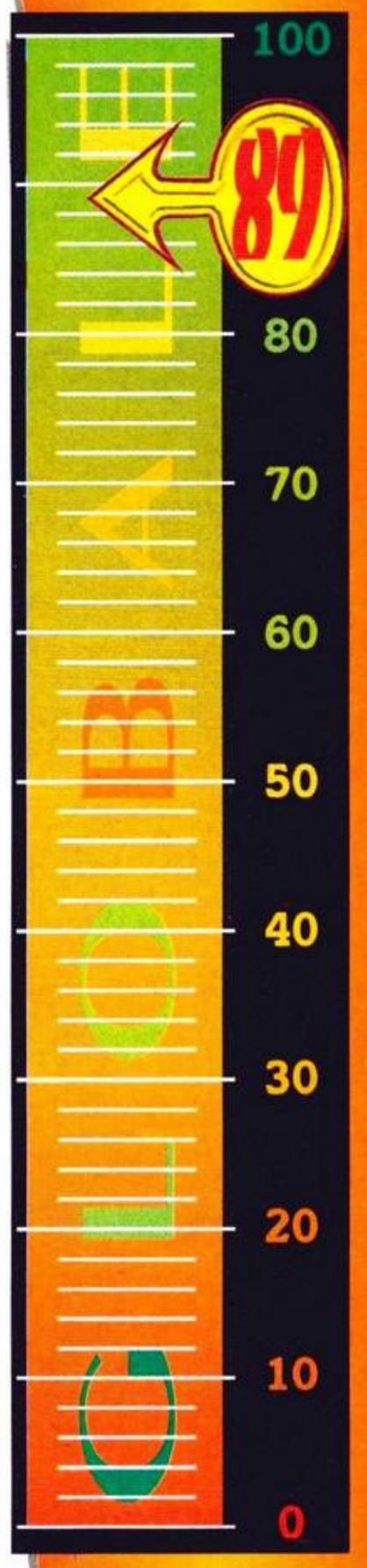
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft S.p.A.
viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02 83 31 21 - Fax 02 83 31 23 00
hot line 02 83312220
email: ubisoft@ubisoft.it
http://www.ubisoft.it

Distribuito da:

GiG ELECTRONICS

NINTENDO 64

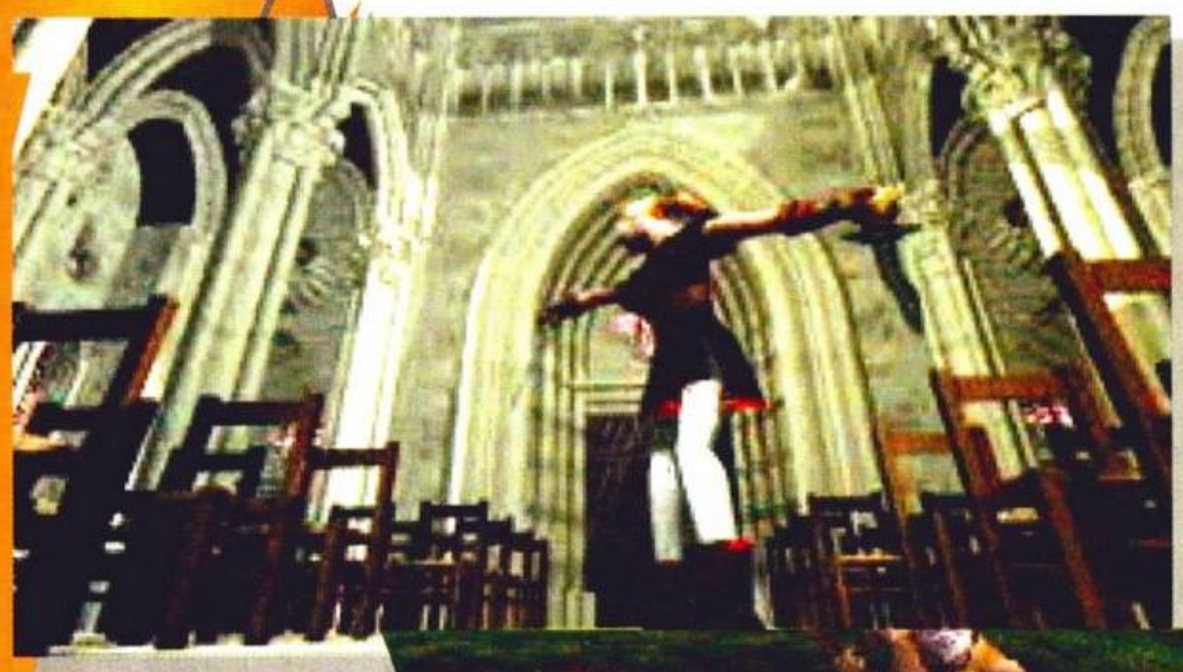



**E' molto bello sapere che puoi sempre contare su qualcuno che ti difenda dalle invasioni di orchi, draghi e bestie varie. Qualcuno dotato di una spada tanta da infilare nel cervello delle suddette aberrazioni. Qualcuno su cui fare pieno affidamento. Si, è molto bello; peccato che non ve lo possiate permettere...**

Questa è una storia che ha inizio all'alba dei tempi, quando il mondo era giovane, quando la Terra era ai primordi, quando la gente viveva in pace & armonia con la natura. Quando avreste potuto mettere il naso fuori di casa e avere la certezza che qualcuno ve lo avrebbe tagliato senza chiedere compenso alcuno, quando le persone morivano di fame e la vita era una lotta continua, quando dormire era un rischio che solo i più coraggiosi potevano permettersi di correre. Erano altri tempi, più onesti dei nostri. Eppure, anche in quell'epoca, la vita poteva riservare dei momenti difficili. Le invasioni di mostri, per esempio. Le creature delle tenebre si riunivano sotto l'egida di stregoni malvagi, che anelavano alla conquista del mondo. E, una volta formate temibili armate massacratrici... Si accorgevano di avere finito i soldi e di non poter comprare le armi. Inutile notare che la cosa faceva alterare parecchio i mostri di cui sopra: loro si organizzavano, perdevano tempo, prendevano i permessi per non andare al lavoro (perché, checché se ne dica, anche i mostri lavorano) e poi si trovavano senza strumenti di massacro. A questo punto, la loro ira raggiungeva l'apice e si producevano nella più terribile forma di rappresaglia conosciuta, quella che fa tremare gli imperi, cadere i regni e crollare le repubbliche; quella che trasforma il pianto in riso, la farina in crusca e il piombo in oro. Il saccheggio? No, lo sciopero. Riuscite a immaginarvi un'orda di orchi, orchetti, goblin e che altro mentre porta in piazza uno stendardo che inneggia alle condizioni inumane in cui sono costretti a lavorare? Il fatto che lavorassero in condizioni inumane può sembrare ovvio, dato che umani non erano, ma andate a dirlo a loro. E fu proprio nel corso di un terribile sciopero di umanoidi che tre intrepidi decisero di picchiare indiscriminatamente tutti i mostri. Decisero di riportare l'ordine in un mondo devastato, di ridare una speranza alla gen-

# LEGEND

CASA TOKA WARE
TITO LEGEND OCO
SALUMIERE SIMULATOR
GIOCATORI 1-2



presa. I loro nomi sono scritti a caratteri cubitali nel grande libro delle leggende, sono noti a tutti, sono famosissimi. Questi nomi sono... No, un momento, perché dovrei ripeterveli? Celebri come sono, li avrete già letti moltissime volte sin

armi da taglio e di equipaggiamento medievaleggiante: avete presente il vecchissimo e glorioso Golden Axe? Bene, Legend si inserisce nel medesimo filone, citando (o scopiazzando?) diversi giochi del genere. La struttura di questo titolo è estremamente semplice: scegliendo uno (o due, se giocate con un amico) dei tre protagonisti, dovrete percorrere una serie di livelli zeppi di orchi, demoni, guerrieri, uomini-caimano, cani da guerra, non-morti e mostruosità assortite, nel tentativo di arrivare allo scontro finale con il signore del male di turno; non mancano, ovviamente, i boss di fine livello e varie armi addizionali, con le quali causare quanto più danno possibile ai nemici. Attenzione, però: in Legend le armi risentono dell'usura e si consumano a mano a mano che le sbattete sul cranio dei malcapitati avversari, fino a divenire completamente inutilizzabili. Fortunatamente, non è poi difficilissimo sostituirle: alcuni avversari ne lasciano cadere al momento del trapasso, ma potreste anche recuperarne negli scrigni che troverete lungo il cammino. Dato che non di sole armi vive l'uomo, l'uccisione dei nemici vi permetterà di guadagnare anche cibarie assortite (che permettono di recuperare energia), gemme e soldi. Questi ultimi potranno poi essere dilapidati nel negozio che visiterete alla fine di ogni livello, dove incontrerete un simpatico individuo, probabilmente un ex bambino pacioccoso riuscito a raggiungere l'età adulta senza che qualcuno lo eliminasse prima, pronto a vendervi pezzi di armamentario, cibo e vite extra. Prima di recarvi nel suddetto negozio, comunque, dovrete cimentarvi in un bonus stage che ricorda parecchio quello del vetusto Shinobi: armati di balestra, con una visuale in prima persona, tenterete di colpire una serie di bersagli mobili, quali botti, forzieri o ladruncoli notturni in stile Golden Axe, che vi frutteran-

te umile, di rubare tutti i soldi che sarebbero riusciti a raccattare durante l'im-

troduzione, prima di diventare leggende rubavano i soldi delle offerte in chiesa. Si tratta, fondamentalmente di un tipicissimo hack'n slash, ovvero uno di quei picchiaduro che presuppongono l'uso di dalle elementari. E' perfettamente inutile che io li riscriva qui. E Legend è la storia di quei tre eroi che, come si evince dall'in-

tipo di giochi è però la giocabilità: ricorderete Fighting Force, altro picchiaduro poligonale a scorrimento, titolo mediocre. no un po' di bonus (beh, d'altra parte, perché si chiamerebbe bonus stage, altrimenti?). Tecnicamente parlando, Legend non si difende male: pur non essendo eccelsa, la grafica è ben definita, mostri e personaggi sono animati fluidamente e i fondali sono discretamente curati. Non mancano i tocchi di classe, come le mutilazioni che infliggete ai vostri avversari (teste e arti mozzati, corpi tagliati in due e via dicendo). Le musiche sono molto d'atmosfera e gli effetti sonori risultano abbastanza "cattivi". L'incognita di questo tipo di giochi è la giocabilità: ricorderete Fighting Force, altro picchiaduro poligonale a scorrimento, titolo mediocre. Forse per la maggior quantità di nemici su schermo, Legend risulta più coinvolgente, una vera orgia di sangue che può rivelarsi parecchio adrenalinica. Gioca a favore di questo titolo anche la relativa varietà degli avversari (si va dai soliti mostriciattoli a cavalieri, grandi felini, ragni giganti, scheletri, zombie, maghi e parecchi altri) e delle armi disponibili (oltre ai soliti spadoni e asce da guerra, abbiamo una balestra, un cannone portatile e dei guanti che sparano raggi di energia). Può essere scomodo il fatto che l'arma vi cada per terra dopo che avete subito alcuni colpi ma, se no altro, raccoglierla vi dona qualche istante di invulnerabilità. Anche la longevità è molto soggettiva: il livello di difficoltà medio dovrebbe offrire una discreta sfida al giocatore-tipo, gli schermi sono lunghi e non ce ne sono pochi. La ripetitività dell'azione è una cosa che dovete mettere in preventivo: in fondo, tutti i giochi di questo genere si basano su una serie continua di combattimenti, ma non è detto che questo sia noioso. Direi che Legend ha tutti i numeri per appassionare un estimatore del genere; non sarà originale, ma è veloce, immediato e divertente. Inoltre, se avete un minimo di memoria videoludica, potreste trovare interessanti le citazioni a The King of Dragons (evidente fonte d'ispirazione primaria per questo titolo, basta dare un'occhiata al minotauro), Golden Axe e Knights of the Round. Il giudizio è quindi positivo: forse Legend non entrerà nella leggenda, ma piacerà a chi cerca un po' di sano massacro o a chi vuole riprendersi da una sessione all'imminente Final Fantasy VIII con qualcosa di meno "cerebrale".

Sergi "Ray" Porcellini

PLAYSTATION

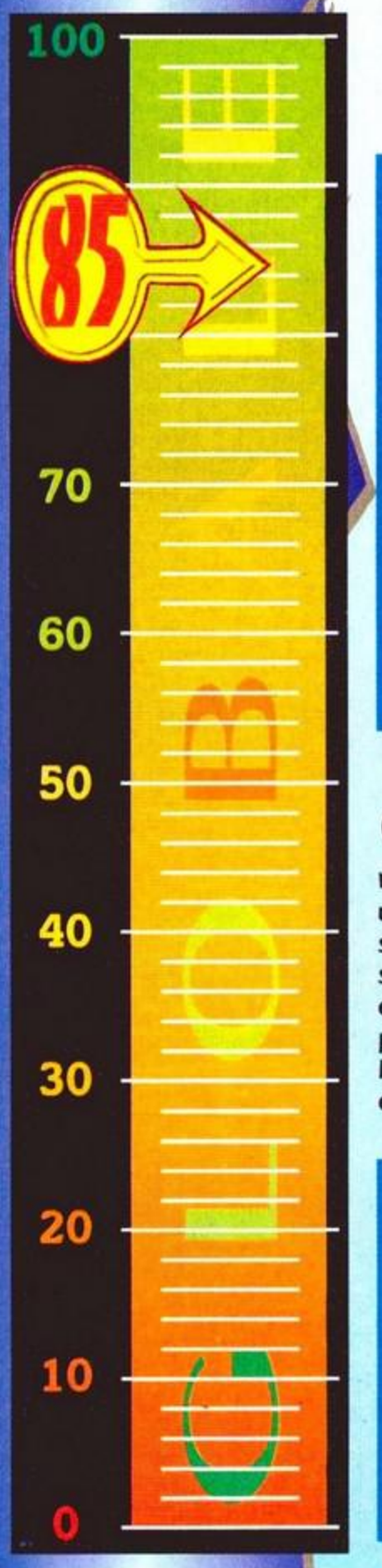
88 GRAFICA

SONORO 90

89 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 87

Un gioco molto interessante. Non certo un mirabile esempio di originalità, ma sicuramente un titolo che vi divertirà non poco. Particolarmente indicato a chi nutre un amore viscerale per i giochi del genere, ma comunque godibile. Unico difetto di rilievo una certa ripetitività dell'azione di gioco ma, visto il tipo di titolo, direi che è inevitabile.



Siete fanatici di Snowboard? Vi appassiona scivolare lungo pendii innevati surfando come se steste cavalcando un'onda secolare? Oppure forse preferite scatenarvi in una gara downhill con la vostra mountain bike, saltando dossi e buche e derapando sugli sterrati in curva? Oppure ancora, la vostra vera passione è quella di tuffarvi nelle rapide più impegnative e insidiose a bordo di un kayak K1, sfidando mulinelli e sassi? Beh, qualunque dei tre sia il vostro sport preferito, Rushdown è il videogame che fa per voi. Infatti questo titolo non è dedicato esclusivamente a un solo sport, ma vi dà la possibilità di esprimere il meglio di voi stessi in tutte e tre queste discipline perché l'importante è lanciarsi verso il basso, come appunto suggerisce il titolo.

Era da tempo che non mi capitava tra le mani qualcosa del genere. Ricordo i tentativi un po' deludenti (ma eravamo agli inizi dell'epopea PlayStation), fatti dalla Sony stessa con ESPN Extreme Games 1 e 2, in cui le discipline erano appunto lo skateboard, i rollerblade, la mountain bike o il divertentissimo street luge. Solo che in quel caso i percorsi di gara erano sempre gli stessi e cambiavano solo i mezzi di locomozione, mentre qui cambia completamente lo sport, il percorso e, dove possi-

# RUSHDOWN

**Ancora non vedo fioccare, ma la voglia di scivolare è tanta. Anche se per la verità con Rushdown non si scivola solo sulla neve...**

CANAL PLUS MULTIMEDIA

TITOLO RUSHDOWN

SPORT ESTREMO PER VELOCITÀ ESTREMA

GIOCATORI 1/2

bile, anche le tecniche.
Anche l'abbinamento delle tre discipline è decisamente singolare, perché se da un lato lo snowboard è abbastanza vicino alla mountain bike, in termini di sport "nuovo" e giovane, il kayak è decisamente più vecchio. Con questo non voglio dire che

sia meno divertente, anzi vi posso assicurare sulla mia personale esperienza che l'adrenalina scorre come il fuoco nelle vene, quando ci si infila nelle rapide gelate mordendo la pagaia. Però avrei visto più in tema qualcosa tipo lo skateboard o il windsurf.
L'altra particolarità curiosa è il publisher e produttore. Infatti, sebbene sia stato sviluppato dalla Virtual Studio, Rushdown è firmato da Canal Plus Multimedia. Per la rubrica "Forse non tutti sanno che...", Canal Plus è il corrispondente francese di Telepiù, ovvero una società la cui occupazione principale è quella di creare canali televisivi trasmessi via satellite (per chi ne volesse sapere di più, e se Alex non mi taglia questa parentesi, mi faccio un po' di pubblicità: venite a visitare il sito per cui collaboro, dedicato alla televisione satellitare digitale http://www.itasatdigitale.com). E vedere Canal Plus che produce un titolo simile, sarebbe un po' come dire che domani vedremo Telepiù produrre un videogioco di calcio o di Formula 1, ipotesi neanche tanto lontana se non altro in termini di sponsorizzazione.
Però, anche se la pubblicazione di videogiochi non è la loro principale attività, devo riconoscere che questo titolo è riuscito discretamente bene. Vi basterà poco, infatti, per iniziare ad appassionarvi per poi scatenarvi in sfide a colpi di pagaie o pedali. E poi, la cosa più bella di questi titoli, è splittare lo schermo e tuffarsi a capofitto in sfide contro avversari reali, tirando gomitate nel costato del vostro "nemico".
Come dicevo, appunto, gli ingredienti per farlo diventare un buon racing game sportivo ci sono tutti. E' localizzato in tre lingue: inglese, francese e tedesco. Non ho niente contro i nostri compagni di banco europei, ma potevano fare un piccolo sforzo in più e aggiungere anche l'italiano, vi pare?
A parte questa piccola nota dolente che si incontra nella prima schermata di scelta, il gioco si presenta graficamente bene. La solita animazione iniziale, senza infamia né lode, e un menu d'inizio pulito, ordinato ed eloquente, in cui abbiamo qualche opzione: Arcade, Championship, Multiplayer, Settings e Record. Una volta scelto il tipo di gara, per esempio Arcade, selezioniamo la disciplina, appunto snowboard, kayak o mountain bike, e quindi proseguiremo sempre e solo con quella, a meno di non uscire dalla modalità Arcade.
In tutti e tre gli sport possiamo scegliere tra quattro differenti personaggi, e quattro diversi tipi di snowboard, MT bike e kayak. Naturalmente questi ultimi si differenziano in base alla velocità, accelerazione e guidabilità. Le piste del gioco, a prescindere dalla disciplina, sono ambientate in cinque posti diversi: Africa, America, Asia, Europa e Giappone. E, nella modalità Arcade non si può saltare da una pista all'altra, ma vanno fatte nell'ordine prescritto.
Le cose cambiano un pochino nella modalità Championship. Infatti, per poter avanzare di livello bisogna sempre arrivare primi in tutte e tre gli sport. Cioè solo dopo aver vinto in Africa sia con lo snowboard, che con il kayak e la MT bike, si potrà passare alle piste in America. Le prime volte riuscire a vincere non è facilissimo, ma sono certo che voi lettori e fanatici smanettoni sia della PlayStation che degli sport estremi, non avrete problemi a portare a casa risultati più appaganti di quelli che ho ottenuto io.
In conclusione, come ho già accennato, Rushdown è un titolo carino. Certo non è Tomb Raider 3 o la nuova avventura di Oddworld, ma all'interno della sua categoria si sa difendere.

Thomas TMM Mantero

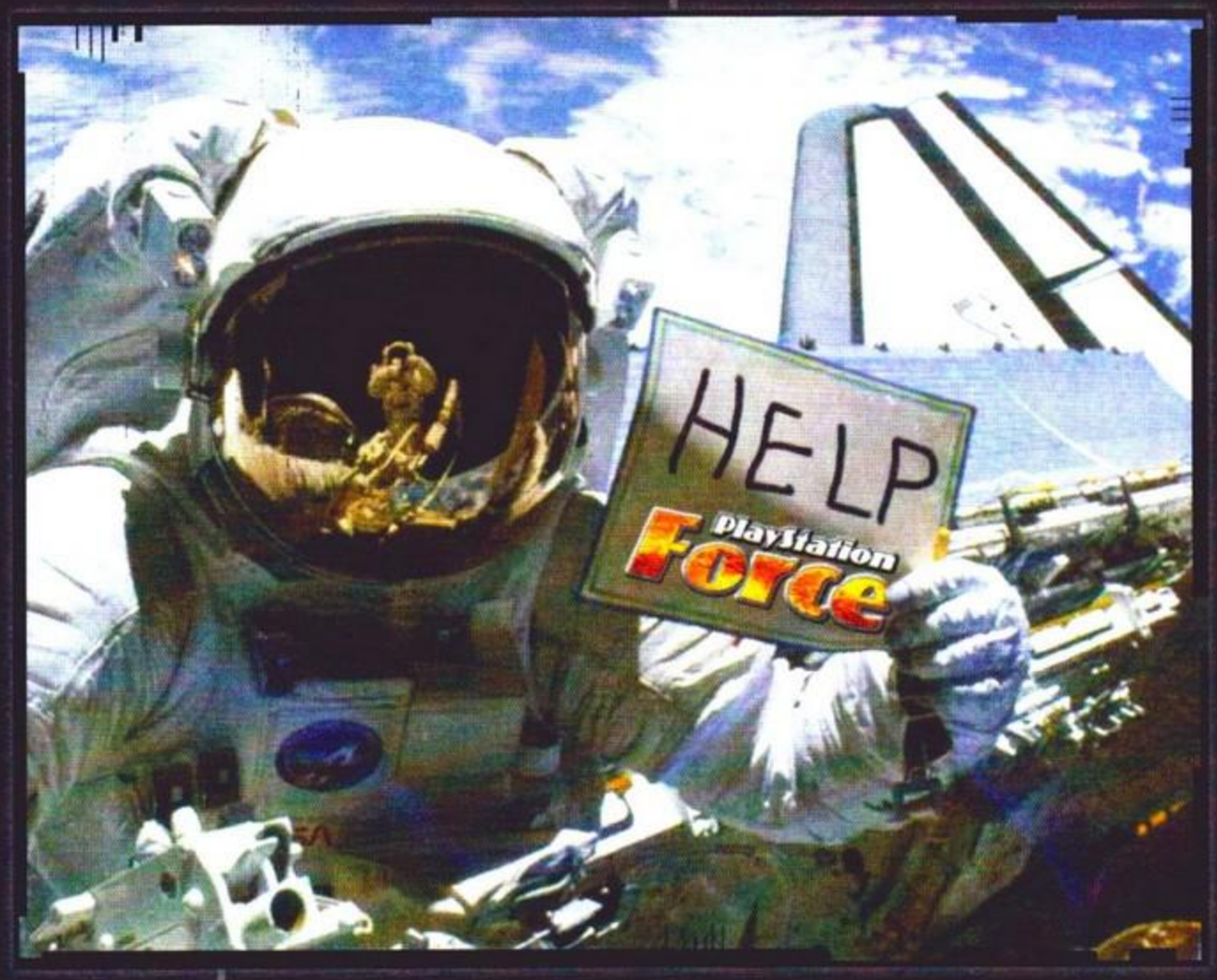
PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 90 |
| SONORO | 85 |
| GIOCABILITÀ | 84 |
| LONGEVITÀ | 86 |

Un videogame senza grandi pretese, ma in grado di appassionare fin dall'inizio. Il che fa pensare molto, perché non bisogna per forza chiamarsi Core o Psygnosis per ideare un buon prodotto.

Concept and graphics: SMDgrafica@homegate.it

# Houston, abbiamo un problema...




**...John non riesce a superare il sesto livello di Moon Raider III.**

**...**

**...**

**Provvedete.**

PlayStation Force

Ogni mese in edicola

XENIA EDIZIONI

# PREZZI ESCLUSIVI SOLO PER CORRISPONDENZA

**Amici del Gioco** — CORSO ROMA 48 • 10024 MONCALIERI

**Ordinare è facile:**
- ✔puoi telefonare al 011/606.89.19
- ✔puoi faxare al 011/606.89.85
- ✔parli Internet: E-MAIL: ADELG @ TIN.IT

**CONSOLE + MEMORY CARD L. 259.000**

## PUNTO VENDITA:
C.so Roma, 48 • Moncalieri • TO

Stai per aprire una nuova attività nel settore?
**Contattaci al più presto.**

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| ALL STAR TENNIS 99 | TELEFONARE |
| BANJO & KAZOOIE | TELEFONARE |
| BIO FRIKES | TELEFONARE |
| BODY HARVEST | L. 129.000 |
| BOMBERMAN | L. 99.000 |
| DIDDYS KONG RACING | L. 119.000 |
| DOOM 64 | L. 89.000 |
| DUKE NUKEM 64 | L. 89.000 |
| EARTH WORM SIM 3D | TELEFONARE |
| EXTREME G 2 | L. 99.000 |
| F1 WORLD GRAND PRIX | TELEFONARE |
| FIGHTER DESTINY | L. 109.000 |
| GEX 2 | L. 179.000 |
| GOLDEN EYE | L. 119.000 |
| LEGEND OF ZELDA | TELEFONARE |
| MARIO KART | L. 99.000 |
| MICROMACHINE 64 | TELEFONARE |
| MISSIONE IMPOSSIBILE | TELEFONARE |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | L. 95.000 |
| MULTI RACING CHAMPIONSHIP | L. 95.000 |
| NBA COURTSIDE | TELEFONARE |
| NBA PRO 98 | TELEFONARE |
| NFL QUARTERBACK CLUB 99 | TELEFONARE |
| QUAKE | L. 99.000 |
| RAT'S ATTACK | L. 99.000 |
| SCARS | TELEFONARE |
| STAR WARS 2 | TELEFONARE |
| V-RALLY | L. 99.000 |
| VIRTUAL CHESS | L. 139.000 |
| WAYNE GRETZKY 3-D HOCKEY | L. 139.000 |
| WCW | L. 119.000 |
| WIPE OUT 64 | L. 119.000 |

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

ZELDA 3

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

**SNOWBOARD 1080**

## VISITA NELLA TUA CITTÀ I NOSTRI POINT

**ASTI**
giocoemusica di Ignazio Ponzo
VIA XX SETTEMBRE, 83

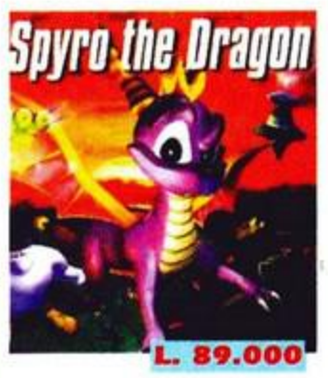
**SUSA**
YES VIDEO MUSIC
P.ZZA III REGGIMENTO ALPINI, 2/A

**L. 95.000**

TELEFONARE

**L. 85.000**

CRASH BAND. 3



**L. 89.000**

**L. 89.000**

**X-FILES**
TELEFONARE

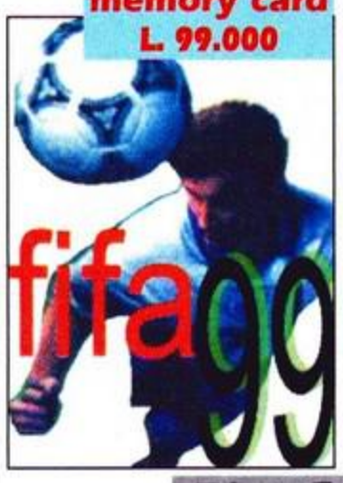
TOCA 2 TELEFONARE

ABE'S EXODUS TELEFONARE

**L. 89.000**

**HUGO**
TELEFONARE

**Fifa '99+ memory card L. 99.000**




**NINJA SHADOW OF THE DARKNES**
**NINJA TENCHU**

PlayStation

**PLATINUM DA L. 42.000**

DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - **ABE'S ODISSEY - RESIDENT EVIL - TOCA TOURING CAR - COMMAND & CONQUER PLAT - TOMB RAIDER ...E TANTI ALTRI! ...TELEFONARE PER INFORMAZIONI**

## PLAYSTATION

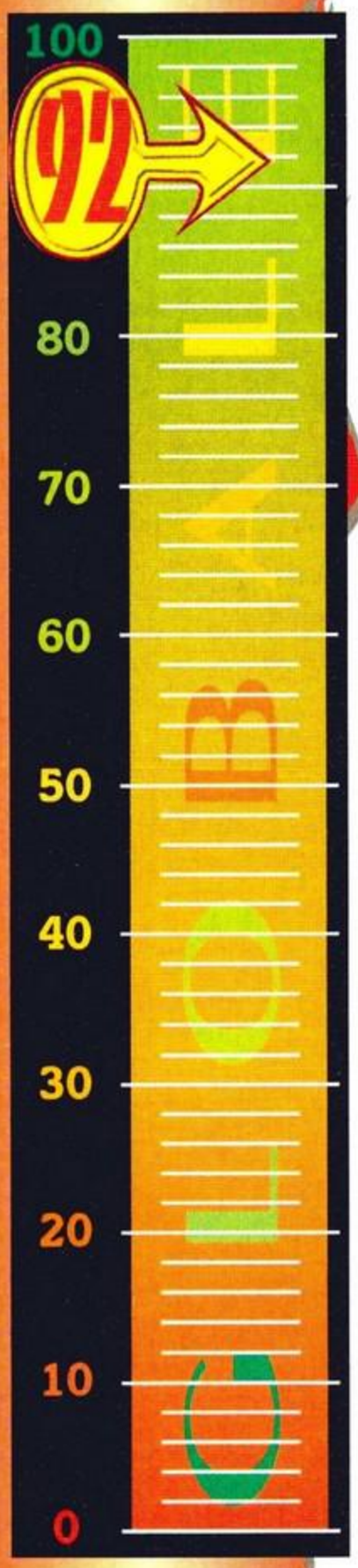
**PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO**
ACC JOYPAD PAL
ACC JOYPAD SONY
ACC LINK CABLE PAL
ACC MEMORY CARD PAL
ACC MOUSE PAL
ACC RGB SCART
ACC RFU ADAPTOR
ACTUA TENNIS
ALL STAR TENNIS 99
ALIEN RESURECTION
ALUNDRA
APOCALYPSE
ARMOURED CORE
ASSAULT
ASTERIX
BABI UNIVERSE
BATMAN E ROBIN
BLASTO
BLOODY ROAR
BREATH OF FIRE 3
BRIAN LARA CRICKET
BUST A GROOVE
BUST A MOVIE III
C3 RACING
COLONY WARS VENGEANCE
CONSTRUCTOR (ITA)
COOL BOARDERS 3
CRITICAL DEPT
DEATHTRAP DUNGEON
DISCWORLD 2
DUKE NUKEM TIME TO KILL
EARTH WORM JIM 3D
FIFTH ELEMENT
FLUID
FORMULA 1 '97
FORSAKEN
GLOBAL DOMINATION
GOST IN THE SHELL
GRAN TURISMO
HEART OFF DARKNESS
INT. SUP. STAR SOCCER '98
KULA WORLD
LEMMINGS
MEDIEVIL
MORTAL COMBAT 4
MOTO RACER 2
NBA '98
NEED FOR SPEED III
NFL EXTREME
NHL '98
NINJA
O.D.T.
PANDEMONIUM 2
PET IN TV
PFA SOCCER MANAGER
PITFALL 3D
PLAYER MANAGER 98-99
POINT BLACK X G CON
R-TYPES
RC STUNT COPTER
ROAD RASH 3D
RUSH DOWN
SAN FRANCISCO RUSH
SCARS
SHADOW GUNNER
SIM CITY 2000
SPICE WORLD
SPYRO THE DRAGON
SUI KODEN
SUPER PANG COLLECTIONS
STREET FIGHTER COLLECTION
STREET FIGHTER EX 3D
SUPER CROSS '98
SUPER PUZZLE FX 2
T'AI FU
TENCHU
TEKKEN 3
THE FIFTH ELEMENT
THEME HOSPITAL
TIME CRISIS + PISTOLA
TOMB RAIDER 2
TOMB RAIDER III
TOMBI
UNHOLY WAR
V 2000
VICTORY BOXING 2
VR SPORTS FOOTBALL
WILD'S 9
WILD ARMS
WING OVER 2
WLS 99
WWF WARZONE
X-MEN VS STREET FIGHTER
ZERO DIVIDE 2

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

## DREAMCAST
**SOFTWARE DISPONIBILI**
SONIC ADVENTURE
PENPEN TRIATLON
SENGOCU TURB
MONSTER BREED
SEVENTH CROSS
MERCURIUS PRETTY
SEGA RALLY 2
VIRTUAL FIGHTER 3
SONIC

## Novità
CALENDARI
PORTACHIAVI
T-SHIRT
MODELLINI
CAPPELLINI
Degli eroi dei cartoni e dei tuoi videogames preferiti

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari




# TOCA 2

## TOURING CARS

CODEMASTERS

TOCA 2

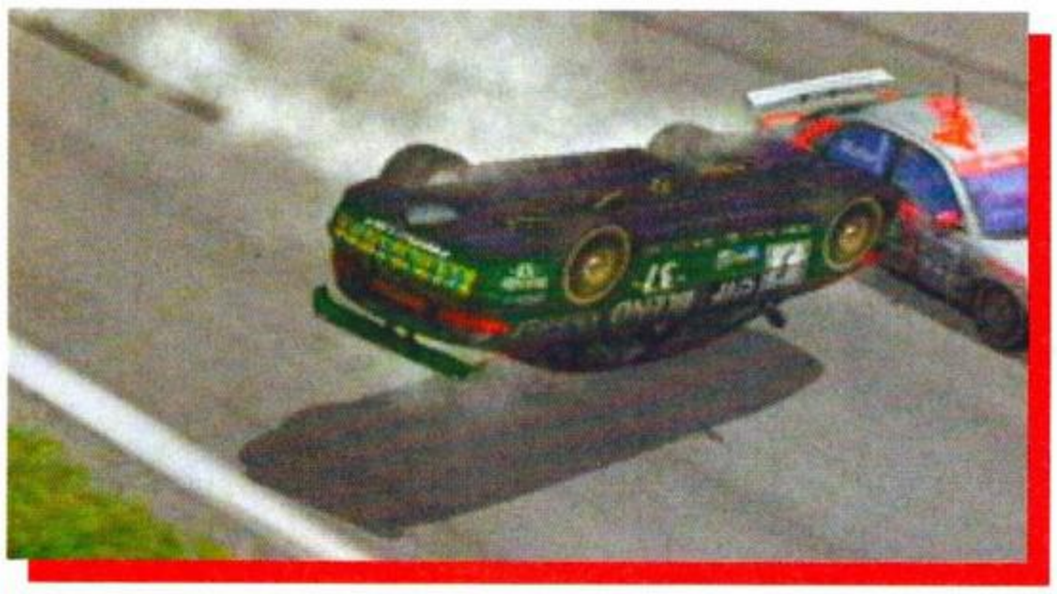
CORSE AUTOMOBILISTICHE

1-2 GIOCATORI

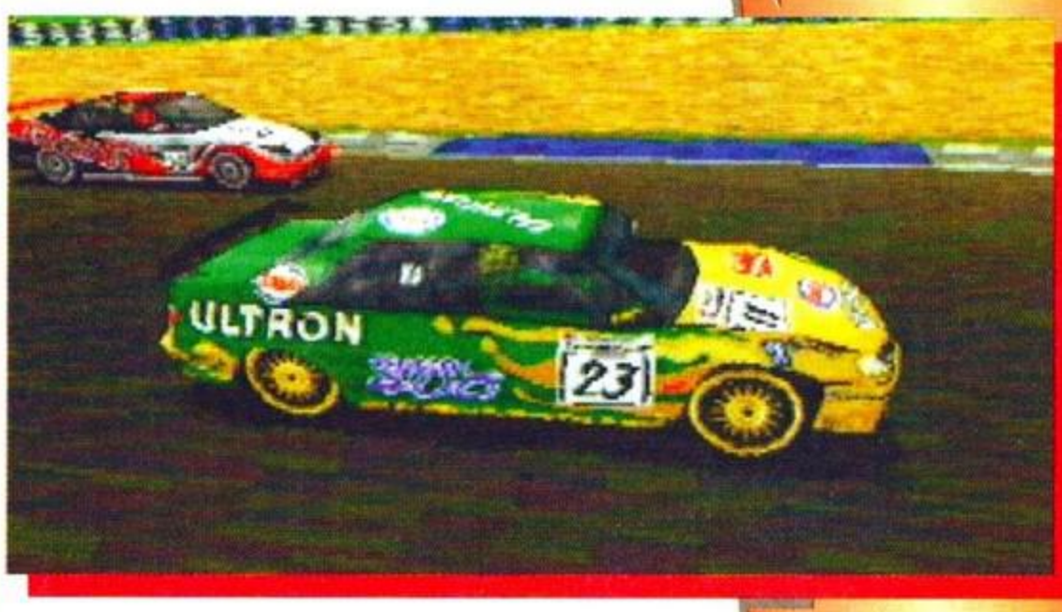
**Mi dispiace ma questa volta la Codemasters ha toppato, questo gioco proprio non mi piace. Alt!!! Fermi tutti! Non sempre la prima impressione è quella che conta, infatti...**

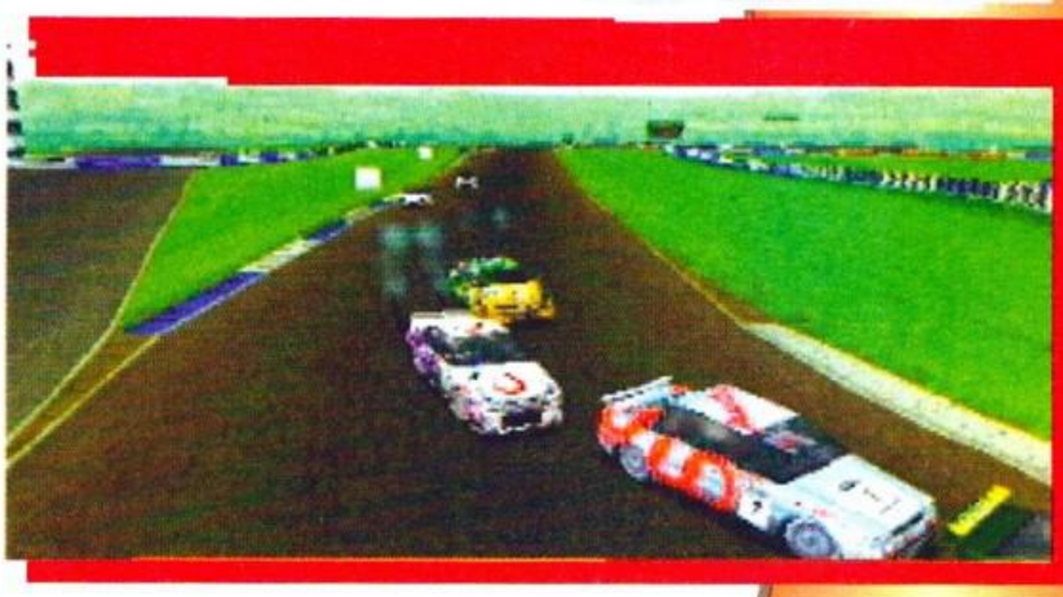
dopo un inizio non molto promettente, questo gioco mi ha fatto ricredere. Certo non sono tutte rose e fiori, qualche spina c'è, ma nel complesso direi che ci siamo; possiamo tranquillamente dire di avere tra le mani un altro bel gioco di guida. Torniamo all'inizio della storia e vediamo un po' cosa è successo di preciso. Un paio di mesi fa avevo in mano la preview di questo titolo, la quale mi aveva convinto che si trattasse di un gioco più che valido anche se, come i più attenti di voi ricorderanno, avevo espresso qualche riserva sul fatto che il comunicato stampa che avevamo ricevuto parlasse di una gran quantità di modifiche (anche di una certa importanza) prima di arrivare alla versione definitiva. Or dunque quando finalmente arriva la versione finale e, giocando un campionato a livello normale, mi accorgo che anche saltando il giro di qualificazione e partendo dall'ultima posizione della griglia riesco lo stesso a trovarmi in testa alla fine del primo giro e termino la gara con un distacco enorme dagli altri (per enorme intendo dire che, su una pista dove giro mediamente in 1' e 30", il secondo arriva dietro di 20" e l'ultimo di 40" il tutto in soli 4 giri!!), mi viene subito da pensare "ma che cavolo hanno combinato con stò gioco, è troppo facile!".

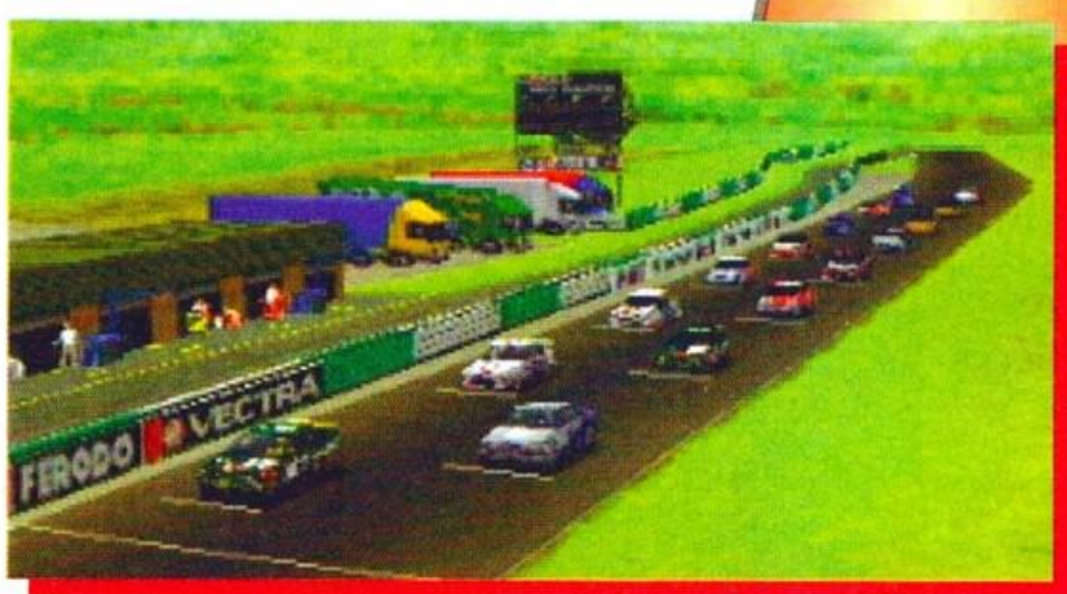
A questo punto salvo il mio bel campionato turismo e vado subito a provare il campionato monomarca, per vedere se anché lì è la stessa solfa e, incredibile ma vero, qua la situazione è peggiore: i distacchi dagli avversari sono ora abissali, vale a dire che in 3 giri (partendo sempre in ultima posizione) con una media di 1' e 20" a giro il secondo arriva a quasi 50" e l'ultimo a 1' e 12" (la cosa è ancora più grave se si pensa che in questo tipo di competizione le auto



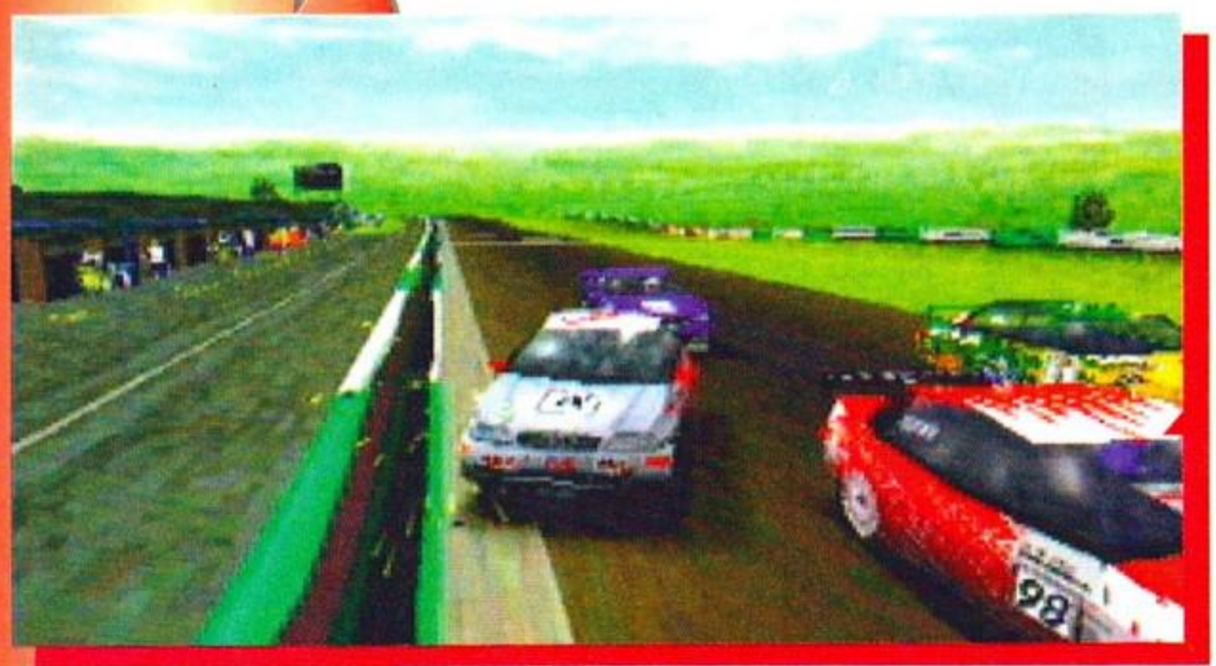
avversarie non sono 16 ma solamente 10, altrimenti avrei anche potuto doppiare qualcuno!). A questo punto non mi rimane che pensare che o alla Codemasters sono impazziti, oppure io sono talmente bravo che nessuno poteva immaginare ci fosse uno così al mondo. Siccome nessuna delle due ipotesi mi convinceva fino in fondo (anche se devo ammettere che stavo per puntare sulla seconda e avevo quasi deciso di lasciare che fosse un comune mortale a fare questa recensione), ho deciso di ricaricare il campionato turismo lasciato con sconforto dopo due prove e di vedere cosa succedeva proseguendo con le altre gare. A questo punto mi rendo conto che alcune cose riportate nel comunicato stampa della preview rispondevano a verità: quando si fanno gli incidenti le auto si rompono, perdono i pezzi (dal cofano ai parafanghi, dai paraurti agli specchietti!), gli si sfondano i vetri, eccetera. Nel frattempo finisco la prima delle due gare in programma sul circuito (a questo proposito dovete sapere che le due gare sono diverse tra loro, non solo la prima è più corta della seconda ma in quest'ultima c'è anche la sosta ai box obbligatoria, pena la squalifica) e mi accorgo che gli avversari sono arrivati un po' meno lontani. Penso che dipenda dal fatto che mi ero un po' distratto per guardare i particolari di contorno e quindi ho "tirato" un po' meno che nelle gare precedenti, mi rimetto subito in pista per affrontare la gara più lunga, sempre saltando il giro di qualificazione che tanto non serve: alla fine del primo giro sono ancora ultimo grazie a quel pi... che mi ha fatto fare un'uscita di pista con testacoda incorporato dandomi una sportellata poderosa, ma niente paura c'è ancora tempo per recuperare; alla fine del secondo giro sono terzultimo ma ho già nel mirino altre 5 o 6 auto da superare, alla fine del terzo giro, e dopo un'altra spettacolare scorribanda per i prati che circondano la pista, mi trovo in decima posizione ma devo di-

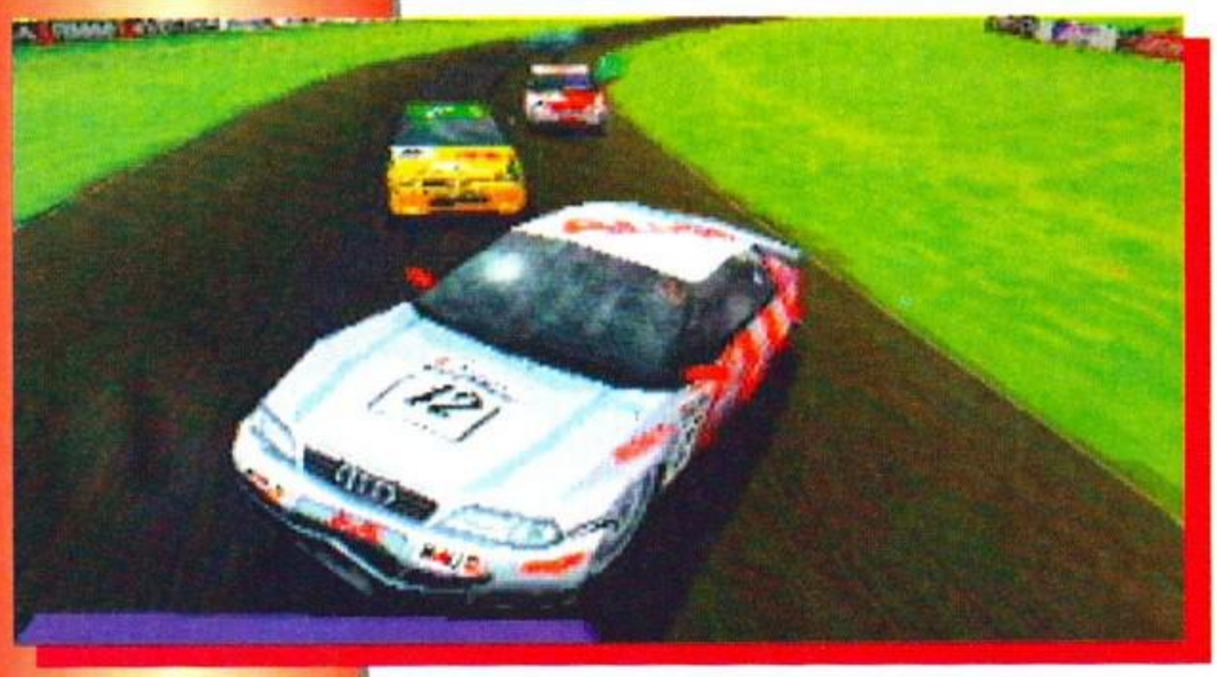


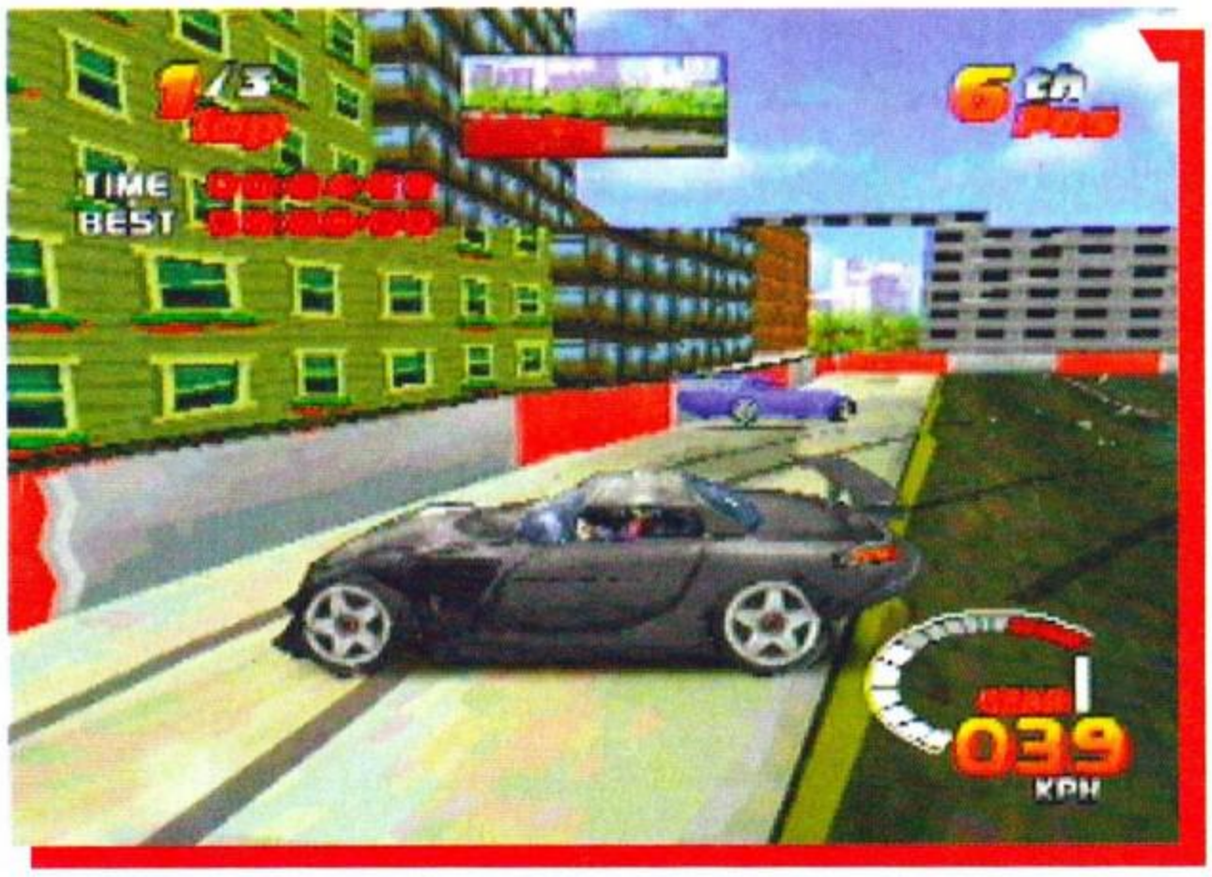





re che 2 delle auto che ho superato si sono fermate ai box, a questo punto mi viene il sospetto che in effetti non sia più così facile come prima ma penso che dipenda ancora dal fatto che non sono molto concentrato e di conseguenza commetto qualche errore di troppo; fatto sta che per la prima volta non riesco a vincere ma mi devo accontentare della terza posizione. Proseguendo nel mio cammino di circuito in circuito mi accorgo che la concentrazione in effetti non c'entra molto: la questione è che più si va avanti e più gli avversari sono agguerriti, tanto è vero che per vincere l'ultimissima gara del campionato ho sudato abbastanza, riuscendo ad agguantare la prima posizione solo all'ultima curva dopo 12 giri con il coltello tra i denti. Ecco dove sta il "trucco": non solo si può scegliere il livello di difficoltà generale del campionato ma durante lo stesso, a mano a mano che si procede, le cose si complicano; in effetti c'era da aspettarselo visto che anche per il primo TOCA funzionava così, ma effettivamente all'inizio è troppo facile (almeno per me). In conclusione possiamo dire che il campionato a livello facile è adatto per i bambini o per chi non ha mai usato giochi di questo tipo, quello a livello intermedio è per chi ha già dimestichezza col genere ma ha bisogno di rifarsi un po' la mano e quello a livello difficile è per i più accaniti.








La modalità di campionato monomarca non presenta grandi difficoltà: serve principalmente per "vincere" le auto supplementari e per divertirsi un po' con le trazioni posteriori, oltre che ottenere l'accesso ad alcune delle piste bonus (che in totale sono nove e che si possono guadagnare anche durante il campionato turismo e la modalità sfida). Nel campionato monomarca avete inizialmente disponibili 2 auto (Ford Fiesta e Van Diemen Formula Ford) e potete vincerne altre 5. Il suddetto si articola su 4 gare con 10 concorrenti ciascuna e con punti a scalare da 10 per il primo fino a 1 per l'ultimo; i punti racimolati in ogni campionato vengono sommati in un unico totale, più è alto il vostro totale più auto potete "sbloccare" (tutto chiaro vero?!?).

La sfida invece non è altro che una modalità arcade: alla partenza avete un certo numero di secondi per raggiungere il checkpoint che vi darà altro tempo per proseguire la gara fino a completare i due giri, il tutto usando solo le auto del campionato turismo. Nella modalità corsa singola (non penso ci sia bisogno di spiegare in cosa consiste) potete usare le auto del

campionato turismo oppure quelle dei campionati monomarca che siete riusciti a vincere correndo sulle piste disponibili inizialmente nel gioco, oppure su quelle che avete scoperto delle nove bonus. Lo stesso potete fare (come scelta di auto e di pista) per la prova a cronometro, la quale si divide in tre modalità:
- normale, con numero di giri illimitato alla ricerca del tempo migliore
- gara a cronometro in stile arcade, durante la quale iniziate con un certo numero di secondi ed alla fine di ogni giro vengono aggiunti a quelli rimasti un numero sempre minore di secondi (esempio pratico per capire quest'ingarbugliato concetto; se correte su Oulton Park International iniziate con 99 secondi, alla fine del primo giro vi vengono aggiunti 98 secondi a quelli rimasti alla fine del secondo giro 97 secondi e così via), scopo del tutto compiere il maggior numero possibile di giri completi prima di rimanere senza più tempo a disposizione
- modalità inseguimento a due, di cui non so dirvi niente perché non sono riuscito a provarla.

Rimane a questo punto la possibilità di linkare due PSX per gareggiare con più amici oppure accedere al TOCA Test Center, dove potete provare i settaggi delle auto su diversi circuiti e su diverse superfici in modo da preparare al meglio le vostre gare. Ultima cosa da segnalare il menu informazioni dove, oltre a conoscere meglio auto e piloti del campionato turismo grazie a delle brevi schede informative, potete anche analizzare le piste per ognuna delle quali vengono proposti dei brevi commenti per ognuna delle curve che compare.

That's all folks!
A questo punto non mi rimane altro che augurarvi un buon divertimento.

Manuel Auletta

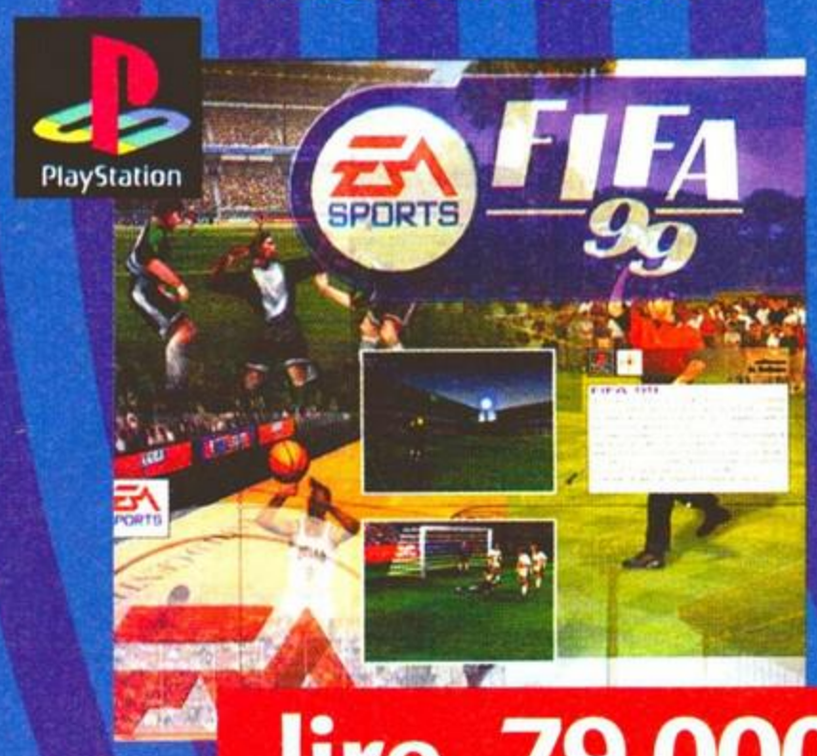
PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| 88 | GRAFICA |
| 87 | SONORO |
| 95 | GIOCABILITÀ |
| 94 | LONGEVITÀ |

Il gioco è bello ma, probabilmente, se fosse stato leggermente più difficile in alcune gare sarebbe stato ancora migliore, poi magari mi sarei lamentato lo stesso ma voi non fateci caso. Mi dispiace essere ripetitivo ma una nota di demerito va alla traduzione che come nella migliore tradizione dei videogiochi belli non è all'altezza di tutto il resto.

# Il meglio dei giochi PlayStation al miglior prezzo!

## FIFA 99
ELECTRONIC ARTS

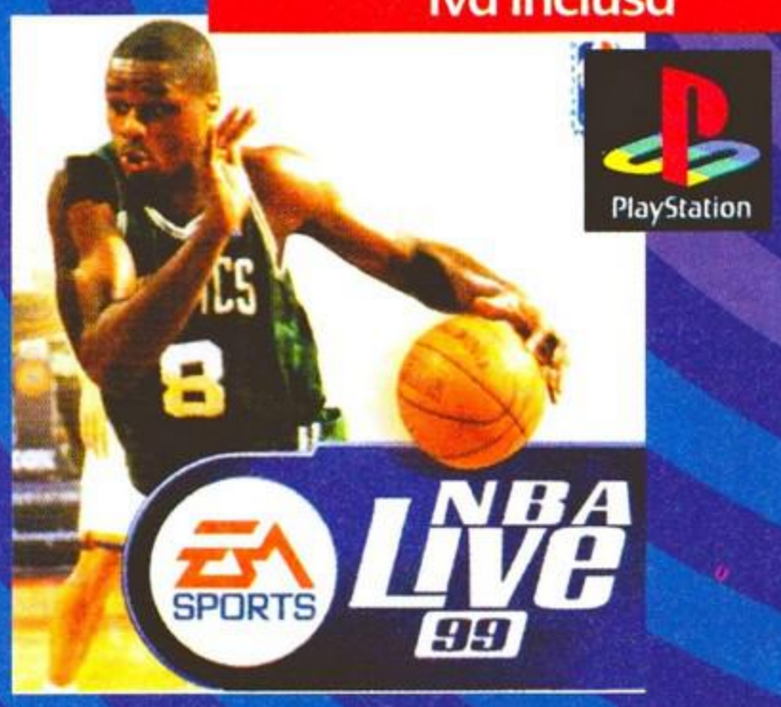



**lire 79.000**
iva inclusa

*Un livello di realismo senza precedenti.*
*250 squadre di club di 12 nazioni ti faranno vivere le emozioni del calcio di tutto il mondo.*

## NBA LIVE 99
ELECTRONIC ARTS

**lire 79.000**
iva inclusa




*Gioca con i grandi campioni del più famoso campionato di basket del mondo.*

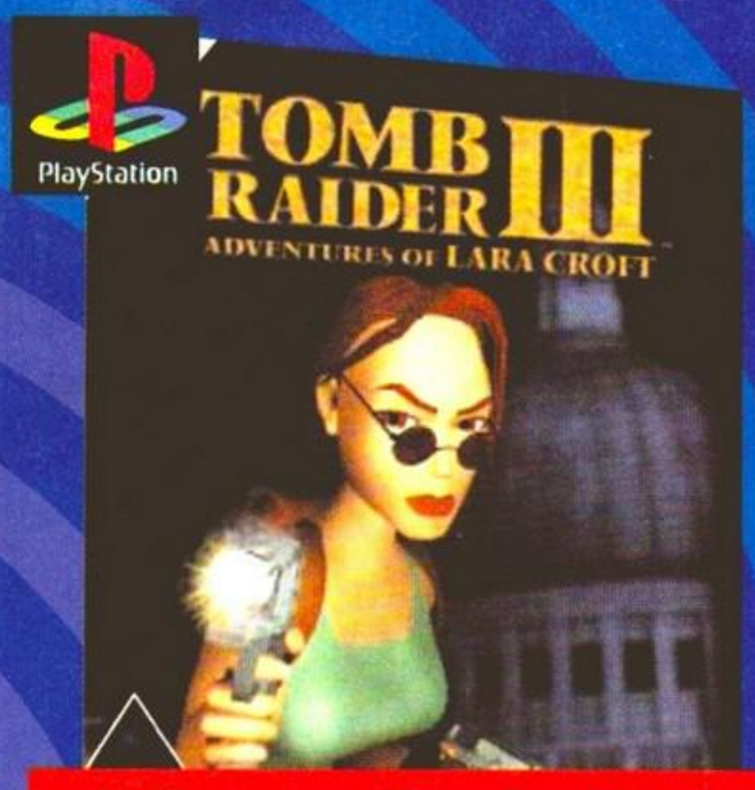
MONDADORI INFORMATICA

**MULTICENTER**

www.mondadori.com/multicenter

# TOMB RAIDER III

EIDOS




*Torna l'eroina virtuale più famosa del mondo. Dall'India al Polo Sud un'avventura entusiasmante in compagnia di Lara Croft*

**lire 94.000**
iva inclusa

# MEMORY CARD

XTREME

**lire 9.000**
iva inclusa

# GAME BOY COLORI

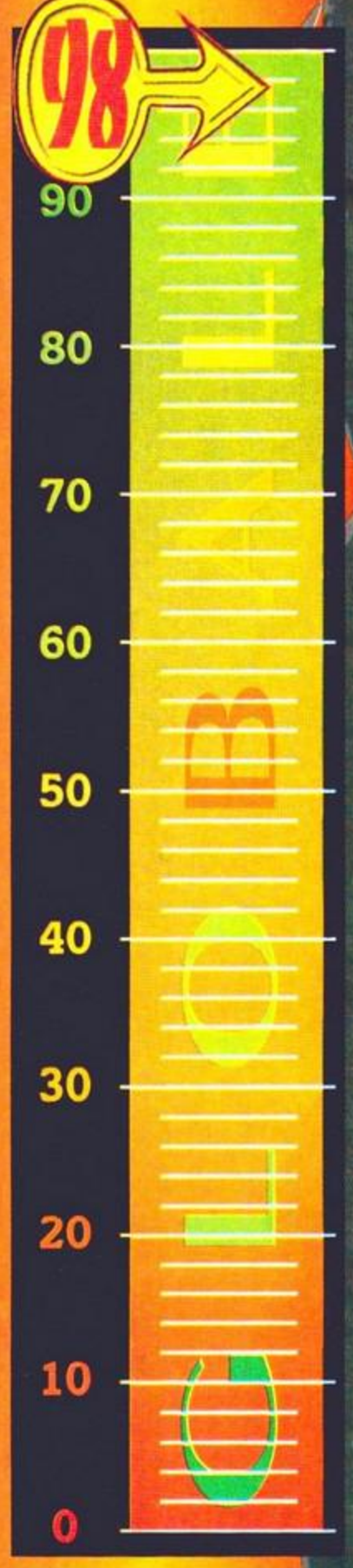
NINTENDO

**NOVITA'**

**Prezzo incredibile**

**MILANO**
Piazza Duomo - Via Berchet, 2 - Tel. 02806271

**BOLOGNA**
Strada Maggiore, 25 - Tel. 051235603




Prima di partire a spron battuto con la recensione di questa nuova grande avventura, devo fare una premessa.
Non so cosa abbiate fatto voi ad agosto ma io, poiché ho avuto modo di fare un bel viaggio prima, non mi sono mosso di casa. E, dopo aver fatto i lavoretti di rito che si riservano per queste occasioni, in preda alla noia e all'ozio più devastante, ho rimesso mano a Tomb Raider II. Ebbene sì, ho aperto lo scatolone dell'archivio e mi sono dedicato al gioco, cercando di portarlo a termine raccogliendo tutti gli oggetti e scoprendo tutti i segreti. Poiché lo avevo già finito una volta, non ci misi molto. E quindi dopo pochi giorni mi sono trovato nella situazione disperata di desiderare l'uscita del terzo episodio.
Perché vi ho raccontato tutto ciò? Semplice, per motivare le goccioline di saliva che mi scivolavano lungo il mento quando Alex, da quel buco nero totalmente caotico che lui chiama scrivania, ha fatto magicamente comparire Tomb Raider III: The Adventures of Lara Croft.
Fatta questa premessa - mi sembrava doveroso spiegarvi il mio stato d'animo in questo

momento - iniziamo da principio e partiamo con la storia.
Tutto inizia in India, dove Lara ha sentito parlare di un potente reperto archeologico. Na-

**Lara è tornata! La aspettavamo e lei ha fatto la sua entrata trionfale... e come prevedevo, non sarà una passeggiata!**

CASA PRODUTTRICE: EIDOS / CORE

TOMB RAIDER III: THE ADVETURES OF LARA CROFT

MOLTO PIU CHE INDIANAJONESIANO

UN GIOCATORE.

# TOMB RAIDER III
## ADVENTURES OF LARA CROFT

turalmente lo vuole a tutti i costi e così parte per la giungla. Questo oggetto è posseduto da uno scienziato pazzo che, dopo aver preso uno strano potere irradiato dal reperto, ha ucciso tutti i suoi colleghi della spedizione. Inutile dire che la nostra eroina riuscirà a trovarlo, sconfiggerlo e impadronirsi dell'oggetto. E nel fare tutto ciò incontrerà il boss dello scienziato, un certo Willard.

Anche questo Willard si trova in zona con lo stesso scopo e, dopo essere rimasto impressionato dalle capacità di Lara, vuole aiutarla a trovare gli altri tre reperti simili. E noi sappiamo bene che lei non ha mai rifiutato un invito all'avventura.

Lara non sa ancora bene quello che sta cercando, in quanto lei non conosce né lo scopo, né la provenienza dei tre oggetti. Ma noi (che siamo molto più furbi di Lara) lo sappiamo: sono stati fatti da una tribù di origine polinesiana che si trovava in Antartide più di mille anni fa.

Piccola parentesi storica: milioni di anni fa, una meteorite è caduta in Antartide creando l'isola sulla quale poi andrà a finire la tribù polinesiana. La meteorite non era un sasso qualunque: infatti

emanava strane radiazioni che aumentavano la crescita delle creature viventi, piante e animali.

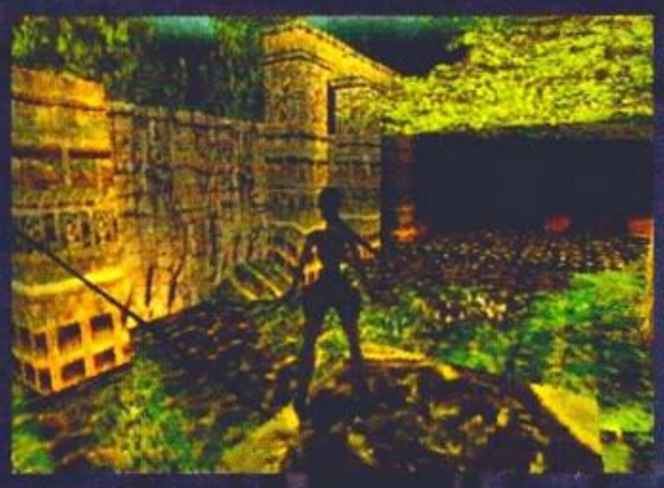
Quando la tribù arrivò sull'isola, trovarono la meteorite al centro di un vulcano spento, sul quale poi costruirono un altare e delle trappole per catturare l'energia sprigionata. E così la tribù visse felice e contenta per qualche anno, fino alla notte in cui un terribile terremoto risvegliò il vulcano che si mise a sputacchiare lava da tutte le parti.

La tribù abbandonò l'isola che rimase disabitata fino al 1880, quando ap-

# REVIEW

prodò un veliero di Darwin. I quattro uomini dell'equipaggio presero gli oggetti ma, attaccati da una strana bestia, dovettero scappare e nella fretta abbandonarono uno sull'isola. Dei tre rimasti, solo uno torno vivo in patria e scrisse la storia sul giornale di bordo, che finì in mano all'équipe scientifica di Willard, che decise appunto di ritrovare tutti e quattro gli oggetti.

Ed eccoci tornati ai giorni nostri: dopo che Lara scova il primo oggetto nella giungla, dovrà trovare gli altri tre in giro per il mondo, passando da Londra, dal Nevada (e per l'esattezza



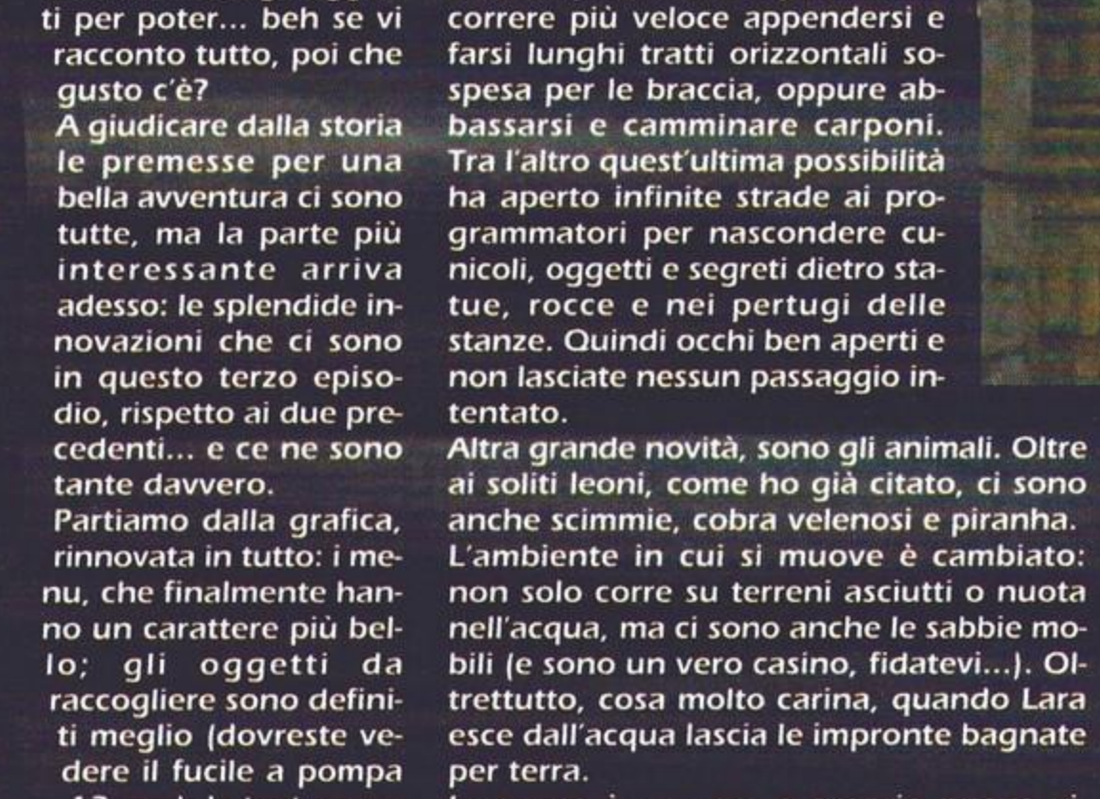
PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

dall'Area 51...), un'isola tropicale nel sud del Pacifico (spiagge, palme, noci di cocco, ecc...). Una volta completati questi tre livelli (che potete portare a termine nell'ordine che più preferite), è il momento di andare in Antartide, dove Willard ha sistemato la base per le sue ricerche. Nel raggiungere la base, l'elicottero di Lara precipita (non ha molta fortuna con gli aerei, se vi ricordate l'idrovolante nella scorsa puntata...) e lei, dopo mille peripezie, riesce ad arrivare alla base. Ovviamente non si fida di Willard, e inizia una battaglia tra i due che li porterà all'interno dell'antico villaggio polinesiano. Qui trovano la meteorite e Willard unisce gli oggetti per poter... beh se vi racconto tutto, poi che gusto c'è?

A giudicare dalla storia le premesse per una bella avventura ci sono tutte, ma la parte più interessante arriva adesso: le splendide innovazioni che ci sono in questo terzo episodio, rispetto ai due precedenti... e ce ne sono tante davvero.

Partiamo dalla grafica, rinnovata in tutto: i menu, che finalmente hanno un carattere più bello; gli oggetti da raccogliere sono definiti meglio (dovreste vedere il fucile a pompa 12 mm); le texture sono state ridisegnate per creare spettacolari giochi d'ombra e 3D; le luci e i lampi sono splendidi (i flare e le armi fumano);



e cosi per tutto quello che colpisce l'occhio. Ma tutto questo è ovvio, altrimenti che gioco nuovo sarebbe.

Però ci sono anche delle innovazioni concettuali, molto interessanti. Per esempio Lara non deve uccidere tutti gli animali che incontra. Per citarne una, le scimmie non sempre attaccano, anzi a volte vi portano a scoprire segreti. E anche il nuovo modo di salvataggio, che è la metà strada esatta tra il primo e il secondo episodio. Infatti nel primo si poteva salvare solo dove c'erano le gemme (quanti ricordi...), mentre invece nel secondo si poteva salvare dovunque. In questo caso, si può salvare in ogni momento del gioco, ma solo dopo aver raccolto almeno una gemma.

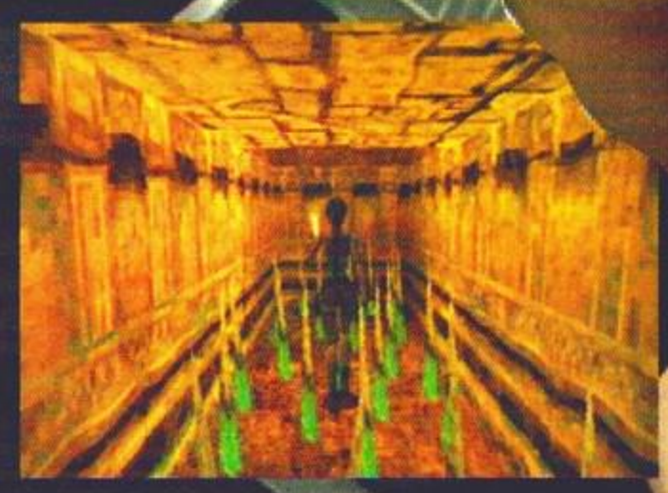
E se vi posso dare un consiglio, cercatele dappertutto e fatevene una scorta, perché ci sono parecchi passaggi veramente impegnativi.

Anche i movimenti di Lara sono nuovi. Come prima corre, salta e si arrampica. Ma ora può anche correre più veloce appendersi e farsi lunghi tratti orizzontali sospesa per le braccia, oppure abbassarsi e camminare carponi. Tra l'altro quest'ultima possibilità ha aperto infinite strade ai programmatori per nascondere cunicoli, oggetti e segreti dietro statue, rocce e nei pertugi delle stanze. Quindi occhi ben aperti e non lasciate nessun passaggio intentato.

Altra grande novità, sono gli animali. Oltre ai soliti leoni, come ho già citato, ci sono anche scimmie, cobra velenosi e piranha.

L'ambiente in cui si muove è cambiato: non solo corre su terreni asciutti o nuota nell'acqua, ma ci sono anche le sabbie mobili (e sono un vero casino, fidatevi...). Oltrettutto, cosa molto carina, quando Lara esce dall'acqua lascia le impronte bagnate per terra.

Insomma è un vero e proprio nuovo videogioco. Entusiasmante, esaltante e che ha fatto un salto in avanti maggiore rispetto a quello tra la prima e la seconda puntata. Certo Lara è sempre lei, un po' presuntuosa, con un modo di fare leggermente antipatico e sempre pronta a darsi le arie. Ma del resto chi non lo farebbe? Vorrei vedere voi, in giro per il mondo a caccia di avventure alla "Indiana Jones". Se poi pensate che la Eidos ha ceduto i diritti cinematografici del personaggio e ne faranno un colossal hollywoodiano, e che presto (per la gioia degli amanti dei fumetti americani delle case editrici indipendenti) uscirà un fumetto in cui Lara combatte fianco a fianco con Witchblade, darsi qualche aria mi sembra il minimo.

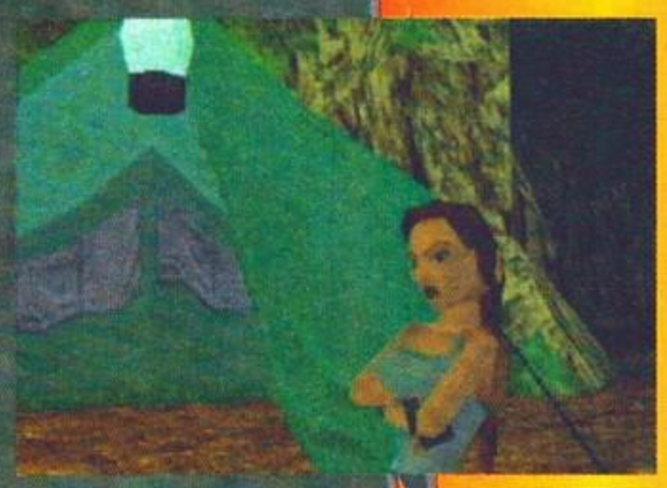


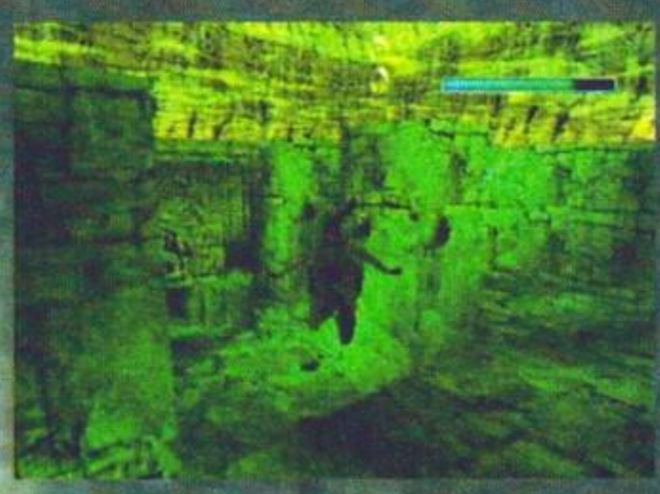
Un ultimo appunto riguardo alla difficoltà del gioco. Devo essere sincero con voi: io il primo episodio l'ho finito con un walk-through. Ma è comprensibile, ero un newbie della situazione, era forse il quarto gioco comprato per la mia PSX che ai tempi era nuova. Però il secondo l'ho fatto tutto da solo, seguendo solo qualche suggerimento dei miei compagni di gioco.

Ma dall'assaggio che ho avuto posso tranquillamente affermare che questo terzo episodio sarà un vero e proprio bagno di sangue. Trappole da tutte le parti, soffitti che si abbassano con spuntoni mortali, palle che vi rotolano incontro senza lasciarvi possibilità di scampo, animali che saltano fuori dai cespugli e chi più ne ha più ne metta...

Thomas
TMM Mantero

# REVIEW





PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| 98 | GRAFICA |
| 98 | SONORO |
| 98 | GIOCABILITÀ |
| 98 | LONGEVITÀ |

Grande, grande, grande, grande. Non vorrei sembrarvi di parte solo perché da sempre sono innamorato perso di Lara. E comunque fidatevi di un suo vecchio ammiratore, non perdetevi assolutamente questo episodio: è uno di quei videogiochi per cui vale la pena avere una PlayStation.

# THE GAMES MACHINE si Rinnova

Nuova Grafica

Nuovi Contenuti

con la Professionalità

e lo Stile di Sempre

THE GAMES machine

Tutti i mesi in Edicola.

tgmmail.xol@galactica.it

Anche in versione con CD-ROM

XENIA EDIZIONI

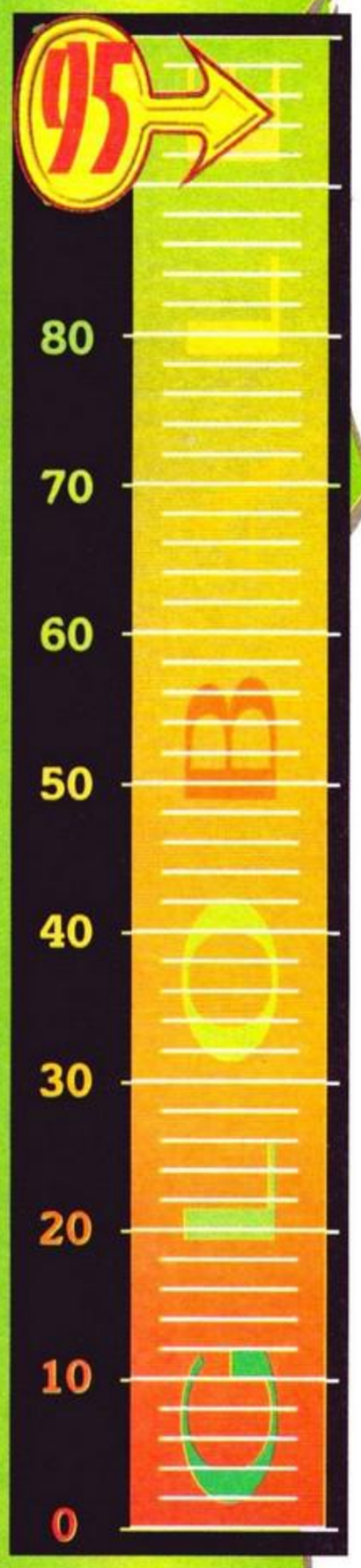
DESIGN Angelo Bellafante - MILANO

Meltin'Pot is a Trademark of ROMANO S.p.A. info tel. 0833/302111

MELTIN' POT®

...POPULAR, FASHION JEANS

www.meltinpot.com




# 3...
# 2...
# 1...
# GO!!!!

# WIPEOUT 64

**Psygnosis è indubbiamente una delle software house che hanno preso per mano il mercato dei videogiochi e l'hanno aiutato a crescere durante gli ultimi anni. Già protagonista al tempo degli home computer, l'albionica casa del gufo ha veramente avuto pochi rivali da quando si è gettata anima e corpo nell'universo console a 32 bit. Effettivamente credo che ogni utente Playstation abbia in casa oppure abbia giocato ad uno dei titoli da essa sviluppati; be, ora anche voi pacioccosi possessori di Nintendone avrete l'onore di stringere tra le grinfie una cartuccia marchiata da questa grande software house, e che cartuccia! Vi dice niente Wipeout? Ma sì, quel giochino con le macchine che volano e sparano, quello veloce e spettacolare, quello che gli amici esaltati che hanno una PSX vi hanno mostrato con orgoglio e senso di sfida per tutti questi anni. Ah ah ah, ora potete dar loro pan per focaccia. Squillino le trombe e si rompano i porcellini, il mitico Wipeout è di nuovo tra noi! Esattamente siamo giunti alla terza incarnazione di questo titolo. Il primo fu uno dei giochi prodotti per supportare il lancio della neonata console Sony e riscosse un successo enorme e meritatissimo, nonostante la difficoltà nel controllare i mezzi lo rendesse piuttosto complesso. Ecco quindi arrivare Wipeout 2097, degno successore che non portò evidenti migliorie per quanto riguarda l'impianto di gioco ma ritoccò l'aspetto grafico (come dimenticare le scie di luce che escono dai motori dei veicoli) e soprattutto limò le imperfezioni del sistema di controllo, rendendolo molto più immediato e giocabile. Sarete contenti di sapere che questo nuovo capitolo targato 64 non è la riedizione di uno dei due titoli precedenti e neppure un mix di entrambi, ma si può a tutti gli effetti considerare un gioco completamente nuovo, un Wipeout 3. Conoscendo la fama di questa serie e il numero spropositato di fan che ne aspettano da ormai un paio d'anni il seguito, non mi stupirei se la vendita delle console Nintendo subisse un'impennata sotto il periodo natalizio, dopotutto uno dei limiti più spesso imputati a questa macchina da gioco è proprio la mancanza di giochi cari-**

smatici che ne possano assurgere a simbolo.
Chiuso questo prolisso preambolo, che

dovrebbe aver attratto l'attenzione di quei pochi tra voi che ancora non conoscevano questo titolo, mi sembra giusto chiarirvi le caratteristiche di questo piccolo grande miracolo dell'ingegneria videoludica. Sempre per quello sparuto manipolo che deve aver vissuto su un altro pianeta negli ultimi due o tre anni, mi sembra il caso di dire che questo è un gioco di corse futuristico che vi vedrà impegnati alla guida di tecnologici veicoli dotati di un sistema antigravitazionale e in grado di raggiungere velocità impressionanti. Di giochi di questo tipo ne sono usciti molti, ma Wipeout si è sempre distinto da tutti per la colonna sonora da urlo, la fluidità e soprattutto il coinvolgimento. Chi ha provato uno dei due titoli precedenti può capirmi: l'ebbrezza di controllare questi mezzi a velocità inimmaginabili, sfiorare i bordi del percorso a ogni curva e battagliare con una decina di avversari a colpi di missili, mine e addirittura onde sismiche ha da sempre avuto un effetto calamitante sul povero videogiocatore, incapace di dire basta e spegnere la console. Vi basti sapere che in Wipeout 64 c'è tutto questo e molto di più...
I veicoli sono cinque e si differenziano per alcuni valori, oltre ai "vecchi" Auricom, AG System e Feisar si aggiungono il Direx e il grande Piranha II, il mezzo perfetto non disponibile da subito però, ma da guadagnarsi durante il gioco. Le armi di cui ho parlato sopra non sono equipaggiate sui mezzi ma si devono raccogliere dalle piste, per l'esattezza passando sopra ad alcune mattonelle che riportano dei simboli variabili. Ovviamente a ogni simbolo corrisponde un bonus, oltre a quelli offensivi (razzi, missili a ricerca, mine, scariche elettriche, mitragliatori, onda sismica, etc.) si possono ottenere anche uno scudo, un turbo oppure l'utilissimo pilota automatico che vi aiuta molto nei tratti più intricati dei percorsi. Giustappunto, questi sono sette (sei da subito più uno aggiuntivo) e sono ambientati in scenari differenti. Non pensavo proprio che si potessero creare tracciati nuovi ma nel contempo più spettacolari di quelli presenti nei due Wipeout precedenti; beh mi sono sbagliato... Alla Psygnosis si sono superati, le piste sono perfette, una diversa dall'altra ma tutte ugualmente esaltanti; salti, chicane, curve a gomito e gallerie si susseguono a velocità incredibile e mettono a dura prova le capacità di guida del pilota. Oltretutto gli ambienti sono molto dettagliati e impreziositi da qualche animazione dello sfondo; per essere sinceri c'è anche un po' di clipping, ma sfido chiunque ad accorgersene da solo durante una partita, visto che la velocità di gioco è elevatissima e non permette pause o disattenzioni. Il frame rate è più che buono e non presenta incertezze neanche quando lo schermo si riempie di mezzi ed esplosioni, oppure quando si gioca in tre o quattro, e vi assicuro che giocare a Wipeout con tre amici (più, a scelta, i mezzi controllati dal computer) è per me un sogno che diventa realtà.
Oltre ai nuovi velivoli e tracciati, Psygnosis ha pensato bene di aggiungere anche delle modalità di gioco aggiuntive. Dal menu principale si deve decidere se gio-

care in multiplayer oppure da soli nel Single Race o nel Challenge, da cui poi si può accedere a un'ulteriore serie di competizioni. La Single Race non ha bisogno di troppe spiegazioni, mentre qualche parola la merita la modalità Challenge. Dal relativo sottomenu potrete selezionare la sfida vera e propria, e cioè affrontare i percorsi in ordine con il mezzo e la disponibilità di armi che la CPU decide per voi e guadagnare una delle prime tre posizioni per passare al percorso successivo. Altra opzione selezionabile è Weapon, in cui il vostro scopo diventa distruggere il maggior numero di avversari usando come sempre le armi che bisogna prima raccogliere. Infatti ogni mezzo è dotato di una barra di energia che diminuisce in caso di scontro con i bordi della pista o danni causati dagli altri concorrenti; bisogna fare attenzione perché non ci sono bonus che ci vengono in aiuto, l'unico modo per ricaricarsi di energia è imboccare il corridoio a fianco dell'arrivo, perderete qualche secondo ma tornerete come nuovi. Non manca l'opzione per impratichirsi con il sistema di guida e conoscere le piste (e ce n'è davvero bisogno, credetemi) grazie al Time Trial e ben quat-

tro livelli di difficoltà (nell'ordine Vector, Venom, Rapier e Phantom).
Uno dei compiti più improbi per Psygnosis dev'essere stato creare una colonna sonora degna dei predecessori; sappiate solo che tra i gruppi che hanno composto le musiche di Wipeout 2097 c'erano i Chemical Brothers e i Prodigy, con addirittura la versione strumentale di Firestarter. In Inghilterra è uscito persino il CD con la colonna sonora del gioco e ha venduto pure bene. Nonostante l'impossibilità di avvalersi delle prestazioni di questi artisti, devo dire

che le musiche di questo W64 sono di qualità ben superiore alla media (sono firmate dai Propellerheads e dai Fluke), lo stile è rimasto lo stesso del titolo precedente (e titoli come 'Sonic trip' non lasciano dubbi in proposito) ma a mio parere il livello globale è leggermente inferiore.
Che dire dunque, Wipeout nella sua incarnazione a 64 bit ha mantenuto tutti gli elementi positivi che hanno caratterizzato i precedenti capitoli ed è riuscito in molti casi (incredibile ma vero) a migliorarli. Il feeling è lo stesso, la cosmesi è impressionante, il divertimento garantito. Forse come unico appunto posso avanzare qualche dubbio sulla longevità, dopo tutto sette percorsi e cinque veicoli non sono molti, però il gioco in multiplayer e il grado di coinvolgimento del titolo vi faranno dimenticare in fretta questo problemino e scommetto che rigiocherete le stesse piste decine di volte per tagliare meglio le curve e limare qualche secondo dal vostro record. Prima di saltare al box del giudizio lasciatemelo dire: grazie Psygnosis!

Andrea "Piranha" Loiudice

NINTENDO 64

94 GRAFICA

SONORO 92

97 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 92

Reputo la serie di Wipeout uno dei prodotti più validi dell'intera storia dei videogiochi. Questo nuovo prodotto non fa che confermare la mia idea, il connubio grafica spettacolare e sonoro che spacca sommato alla giocabilità fuori parametro catapulta a mio avviso W64 una spanna avanti ai suoi più diretti concorrenti (F-Zero X e Extreme G2). Da avere a tutti i costi.

100
85
70
60
50
40
30
20
10
0

CASA EIDOS

WORLD LEAGUE SOCCER '99

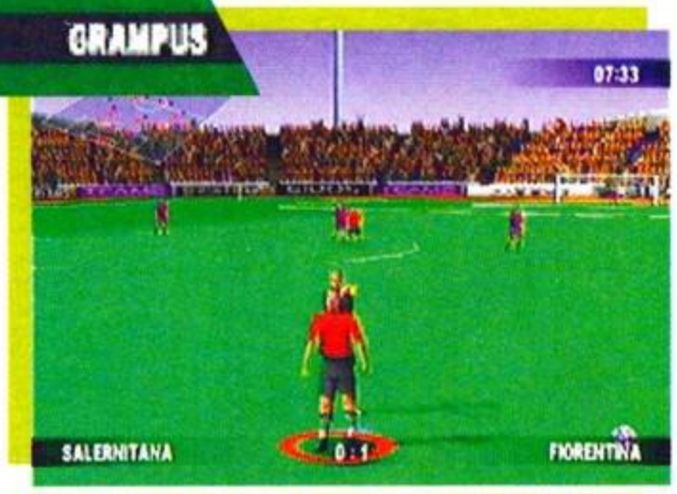
CALCIO

1-4

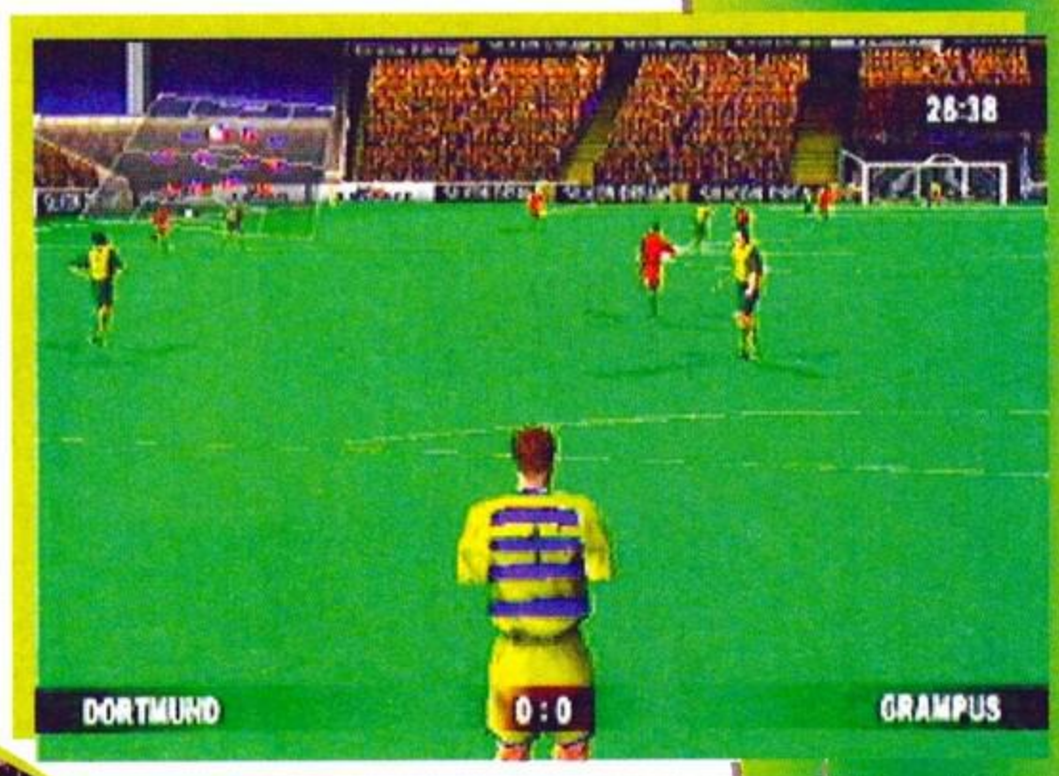
# Mia nonna diceva sempre: "A can che lecca cenere non affidar farina..."

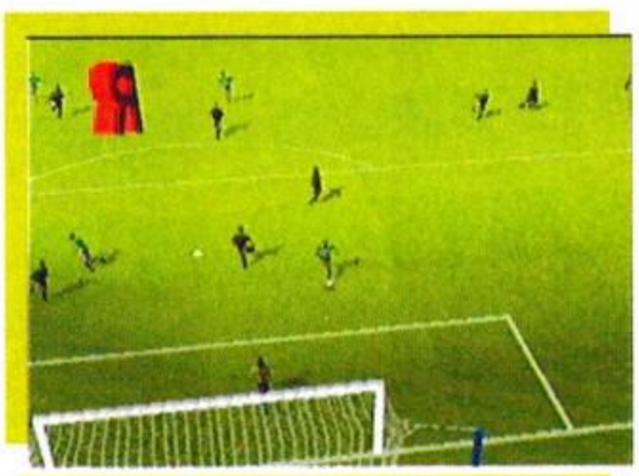
Come sono saggi gli anziani! A dire il vero non ho mai capito bene cosa volesse dire, quindi per sicurezza sono due settimane che non do da mangiare manco una cozza al mio cane. Effettivamente non lecca più la cenere e non sbava più, anzi, ora che ci penso sono un paio di giorni che sta accucciato in un angolo e non si muove. Però ho paura che da un momento all'altro mi morda perché si sa: can che abbaia non morde, e il mio non abbaia da un bel po'. Caspita è una forza mia nonna, l'altro giorno mi ha visto con un cappello di lana bianca calzato sulla testa e senza neanche salutare ha subito sparato: "Se tutti i cretini avessero un cappello bianco, il mondo sembrerebbe un prato di oche" e poi se ne è andata. Grande... Che lezioni di vita. Un mio amico mi ha detto che se si mettono in pratica tutti i proverbi si raddoppia la durata della vita, io ci sto provando ma devo aspettare di finire la prima vita per vedere se poi si va avanti. Intanto già che c'ero mi sono fatto qualche partita a World League Soccer nuovo, perché un signore pelato ma peloso mi ha detto che se scrivevo qualcosa mi dava dei soldi. A me i soldi piacciono perché posso scrivere i messaggini sulle banconote da mille lire e poi gli altri li leggono, quindi eccomi qua.

Essendo un gioco di calcio si possono giocare tanti bei campionati in giro per il mondo, usare le nazionali e persino creare le proprie coppe e i propri tornei. I nomi dei giocatori sono storpiature di quelli della scorsa stagione, le maglie sono in generale giuste ma con qualche eccezione (il Venezia a strisce verticali bianche e rosse...). Peccato però che l'editor si limiti ai nomi dei giocatori e a quelli delle squadre; non si possono quindi modificare le caratteristiche che contraddistinguono i singoli o il colore delle loro maglie. Settate le opzioni e scelta la compagine, si arriva allo schermo delle tattiche, apprezzabile per varietà. Si può decidere quanti giocatori devono formare i tre reparti della squadra, l'altezza in campo degli stessi (i reparti, non i giocatori, sulla cui crescita non si può influire dal menu delle opzioni), la po-



MICHAEL OWEN'S '99 WLS
WORLD LEAGUE SOCCER





sizione dei singoli giocatori e persino se questi debbano marcare a uomo, a zona o mantenere la posizione assegnata. Scesi in campo si nota subito una grafica apprezzabile mentre le movenze dei tizi sono risultato della tecnologia motion capture applicata su Micheal Owen, un bimbo prodigio che già a sette anni arava i campi con i denti. Solo per l'arbitro devono aver preso a modello un babbuino paraplegico, guardatevi la scenetta dell'ammonizione e poi ditemi.

I programmatori si sono impegnati molto per creare un sistema di controllo funzionale ma che allo stesso tempo permettesse di costruire delle azioni credibili e complesse. Il risultato è così così: le combinazioni di tasti non troppo immediate necessarie per alcune giocate anche basilari (che so, il cross si effettua tenendo premuto R1 e schiacciando poi Quadrato) appesantiscono un po' la giocabilità. D'altro canto però la manovra offensiva è abbastanza fluida, l'implementazione del passaggio filtrante (anche se non perfetto) permette azioni esaltanti, così come i diversi tipi di dribbling disponibili. Ho specificato offensiva perché in realtà quando ci si trova a difendere si notano dei problemi, primo tra tutti la mancanza del contrasto. Si può solo entrare in scivolata (ce ne sono due tipi, di diversa intensità) sperando che l'arbitro non intervenga, il che è assolutamente casuale.

E si giunge così alla solita nota dolente: ormai mi sono quasi stancato di dirlo, ma l'intelligenza artificiale (come il buon Mao mi insegna) è fondamentale in un titolo sportivo e qui purtroppo casca l'asino. Se i movimenti in campo dei compagni di squadra sono accettabili, spesso il comportamento degli avversari dà da pensare (a chi può). Non è raro vedere un attaccante che, saltato l'ultimo difensore, scaglia una mina da fuori area nonostante sia indisturbato. Imbruttente (avverbio) anche la tendenza dei difensori avversari a tener palla al piede in qualsiasi situazione, fregandosi bellamente di voi. E infatti, nonostante si possano costruire azioni dignitose, quando ci si accorge che rubare la palla ai difensori avversari è facile come prendere le aspirine a Marco, si passa tutta la partita a buttarsi in scivolata per poi involarsi verso la porta. La chicca finale sono i portieri, per non dilungarmi vi dico solo che il mio nell'ultima partita è uscito a valanga sul difensore che stava liberando, buttandolo per terra e lasciando la palla dov'era... prima che l'attaccante avversario insaccasse a porta vuota. Certo che dare un'intelligenza accettabile ai personaggi di un gioco dev'essere proprio difficile...

Salutooooo.

Jona

PLAYSTATION

88 GRAFICA

SONORO 85

85 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 86

Il solito, immancabile, eterno problema della gestione dei giocatori (e dei portieri) in campo. Comunque WLS 99 non è malvagio in fondo, se giocate in coppia buona parte dei problemi citati sono limitati e ne esce un titolo discreto. Fate voi.

GEVIN CORPORATION

NEOGEO POCKET

# È nato NEO GEO POCKET !

**"NEO GEO POCKET!" Il gioco portatile con un tocco di stile**

## Scegli tra 8 diversi colori!

Dai lussureggianti modelli platino e vetro trasparente all'attrattivo modello mimetico, gli 8 modelli rendono il NEO GEO POCKET irresistibili ai giovani e ai giovani d'animo.

## Processore a 16 bit

NEO GEO POCKET è dotato di un processore 16 bit di capacità paragonabili al NEO GEO da casa e NEO GEO CD, portando un alto livello di performance ai giochi su portatili.

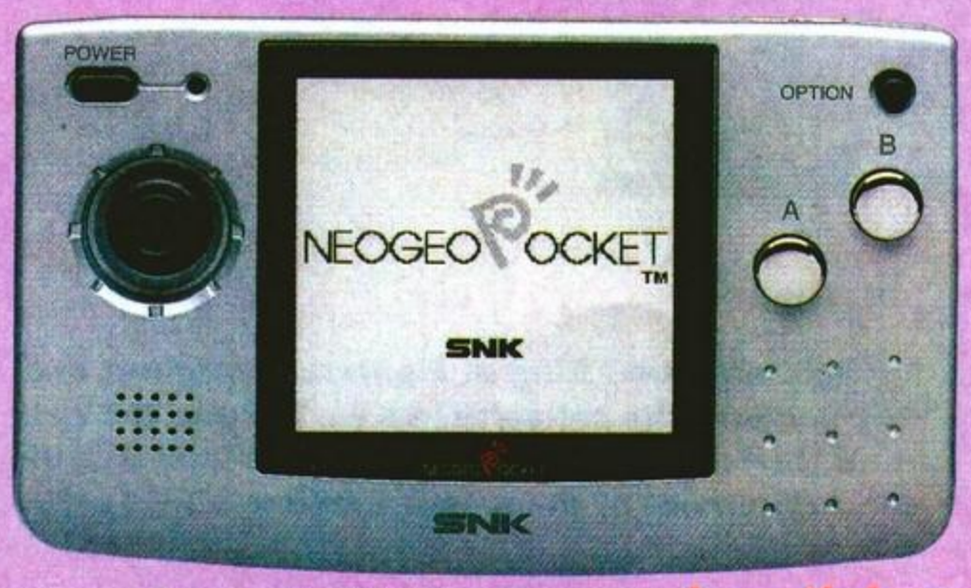
## Laccio di trasporto

Attacca il laccio al tuo NEO GEO POCKET e aggiungi un nuovo accessorio al tuo portatile

## 20 Ore di gioco continuo

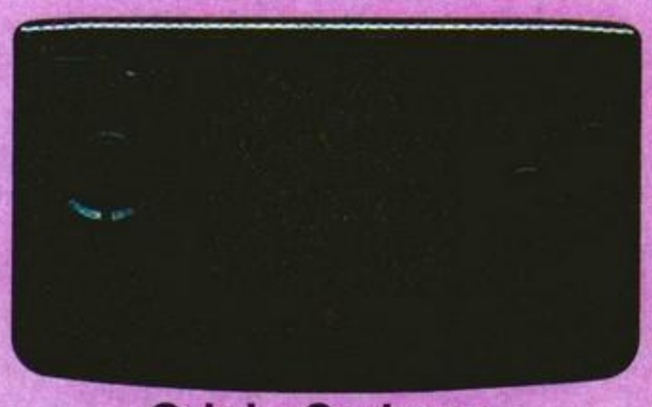
Vai fino a 20 ore di autonomia usando due batterie A A A alcaline

**Bianco Platino**




**Argento Platino**

**Blu Platino**



**Grigio Carbone**

**Mimetico**

**Blu Acqua**

**Blu Marmoreo**

**Cristallo Trasparente**

## Joystick come in sala giochi

Il joystick, fondamentale, è frutto dell'esperienza acquisita con il NEO GEO CD! Metti il pollice su questo neonato per una selezione e gioca a 360°. I comandi diventano uno scherzo grazie al nuovo design del pannello di controllo.

## Programma incorporato al sistema

Il calendario (dal 1991 al 2090), l'ora nel mondo, l'oroscopo e la sveglia sono già inclusi nel NEO GEO POCKET. Puoi scegliere la lingua, impostare l'ora e controllare il tuo oroscopo.

## Battaglie in competizione e scambio dati

Con l'accessorio CAVO LINK NEO GEO POCKET puoi collegare due NEO GEO POCKET e entrare in competizione o scambiare dati con i tuoi amici.

**INFORMAZIONI**
Compatibilità con la Dreamcast della SEGA Enterprises INC. in commercio da Novembre per facilitare lo scambio delle informazioni.

Via Nuova Poggioreale, 163 A/B - 80143 Napoli - Italia
Tel. 081 7798003 (12 linee PBX ) - Fax 5536918
E-mail: gevin@mbox.argosid.it

**Specifiche tecniche:**
- Processore 16 bit
- Calendario, orologio mondiale, oroscopo e sveglia di serie.
- Due batterie tipo A A A .
- Consumo: approx. 0.2W (può cambiare con la cassettina).
- Dimensioni: 122mm(L) x 74mm(A) x 24mm(P) (compreso sporgenze)
- Peso: Approx. 160g. (compreso batteria

**Accessori:**
- Carica Batteria per NEO GEO POCKET
- Cavo link per NEO GEO POCKET

NEOGEO POCKET™

# Gamma del Neo Geo Pocket giochi previsti!
# Giochi del Neo Geo Pocket--la prima onda

## Tremendamente noto KING OF FIGHTERS è disponibile su NEO GEO POCKET!

L'incredibile picchiaduro di successo KING OF FIGHTERS della SNK arriva nella versione per NEO GEO POCKET. Le caricature di Kyo, Iori e il resto della banda si mettono in guardia per un combattimento formato pocket con tutte le mosse e divertimenti della sala giochi.

*Picchiaduro tascabili, THE KING OF FINGHTERS*
*SNK 98*

## Una gara internazionale di Calcio tra 16 paesi
## La coppa NEO GEO finalmente comincia!

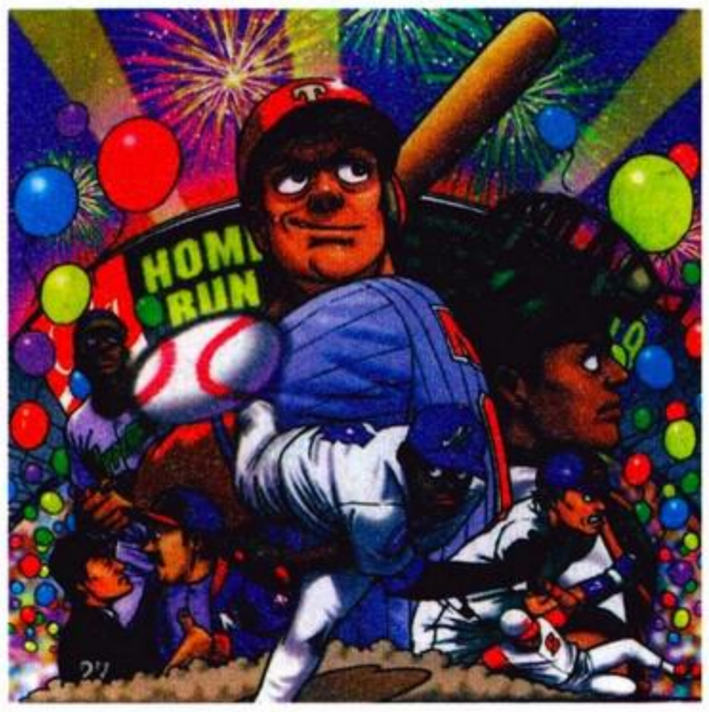
16 paesi hanno superato le eliminatorie per accedere al trono di campione mondiale! Pieno di Giochi di ruolo, puoi potenziare la tua squadra con diversi item guadagnati sulle tue vincite.

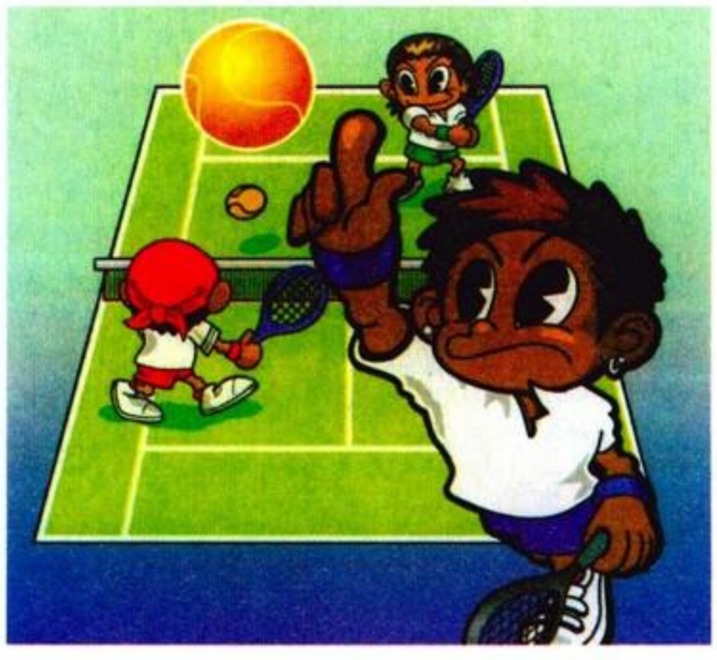
*Serie sportiva tascabile, NEO GEO Cup 98*
*SNK 98*

## Uno scontro tra Titani! Questo è Vero Baseball!

Il gioco di baseball a tutto campo basato sui dati delle migliori squadre. La facilità di gioco permette di imparare rapidamente le basi. Le strategie di gioco quali "ACE IN THE HOLE" rendono il gioco più intenso ed eccitante.

*Serie sportiva tascabile, BASEBAL STARS*
*SNK 98*



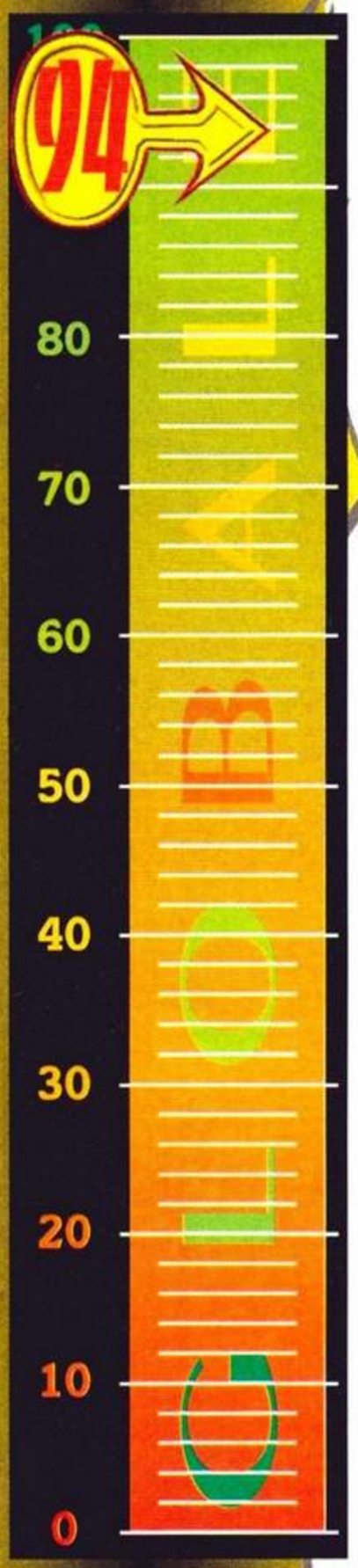


## Il campo s'infiamma con 8 campioni!
## Un incontro di tennis incandescente!

Il piacere del tennis quando vuoi e ovunque! Diversi modalità di gioco per il tuo divertimento. Servizi, vollè, pallonetti e smash rendono il gioco così realistico che sembra di essere sul campo!

*Serie sportiva tascabile, POCKET TENNIS*
*SNK 98*

# Disponibile nei migliori negozi di giocattoli al modico prezzo di : 132.000 Lire




# TUROK SEEDS OF EVIL

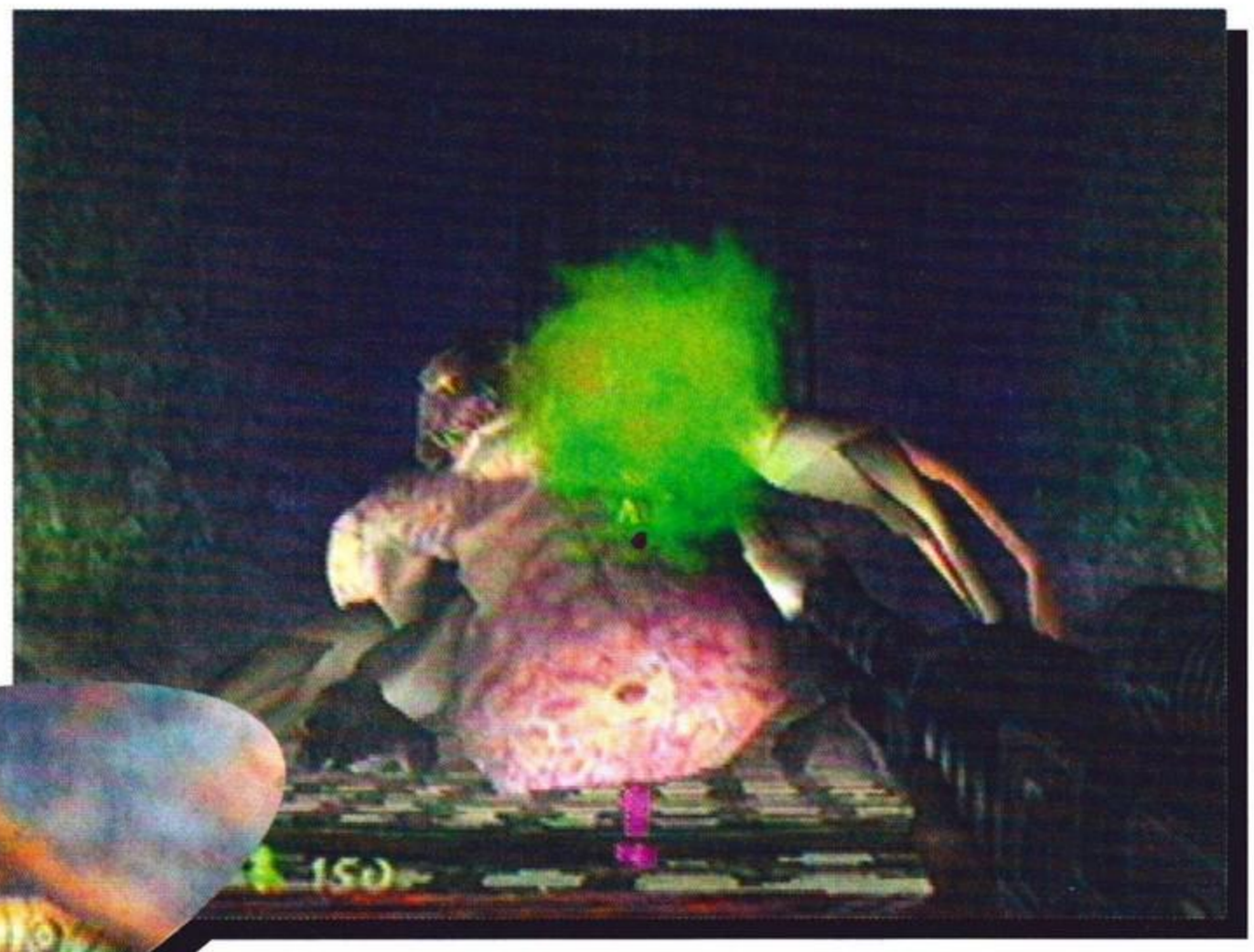
**Immaginatevi una sfida all'ultimo sangue tra un'elegantissima spia inglese e un novello Sandokan armato di tutto punto...Avrete un quadro di quello che sta passando il mio Nintendo 64 in questi giorni.**

CASA ACCLAIM

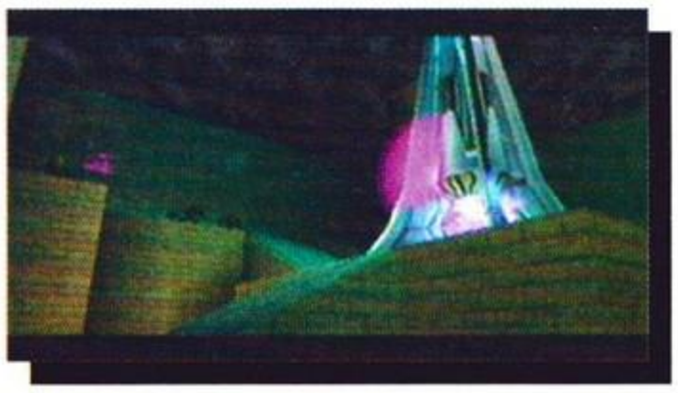
TUROK 2: SEEDS OF EVIL

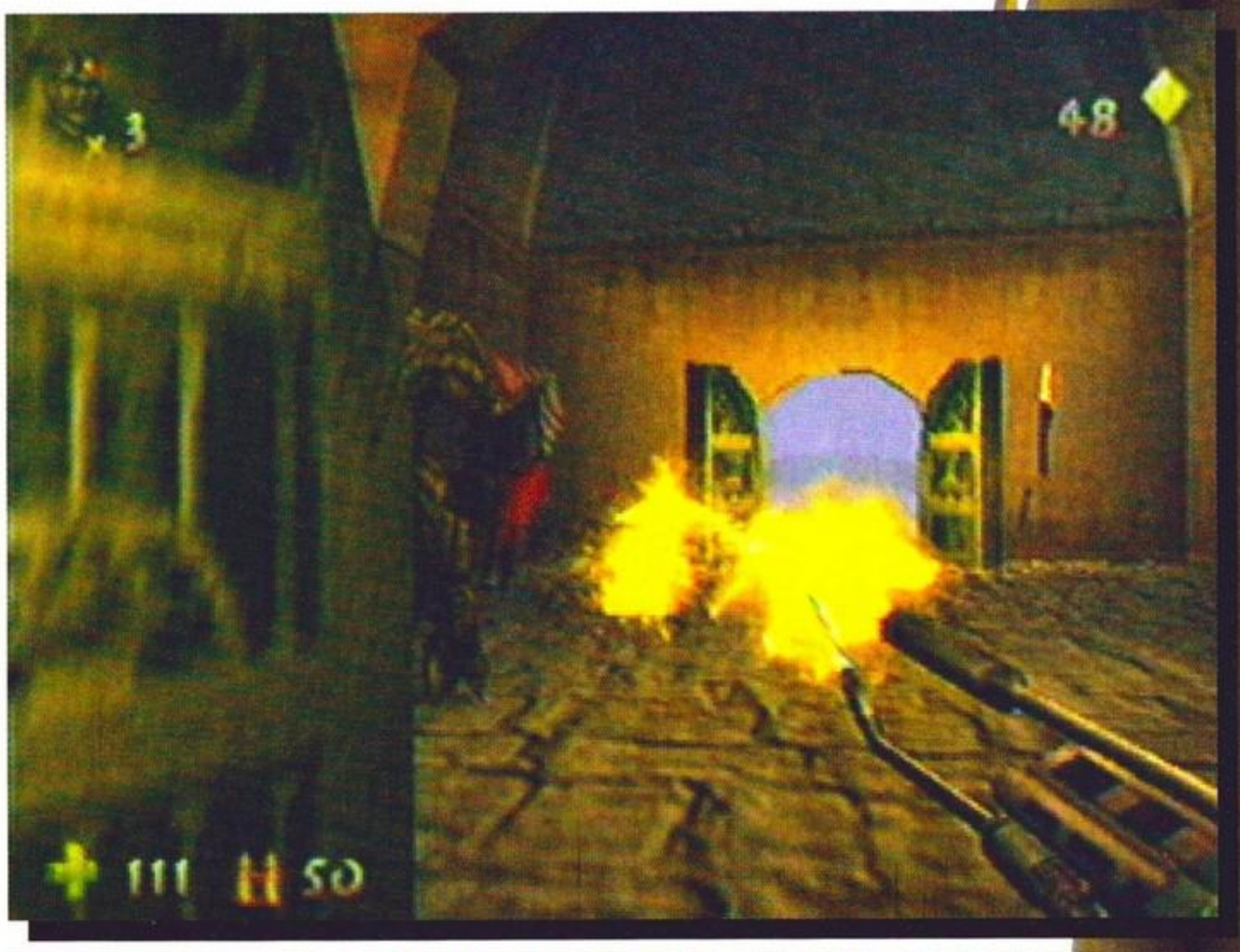
VIOLENZA ALLO STATO PURO

GIOCATORI 1-4



Per chi non avesse capito, la sfida di cui sto parlando è quella tra il pluridecorato GoldenEye della Rare e il nuovissimo Turok 2 della Acclaim. Questo scontro al vertice presenta diversi elementi interessanti che costituiranno, insieme all'uscita di Zelda, l'argomento principale delle discussioni natalizie dei videogiocatori di tutto il mondo (oggi mi sento globale...). Innanzitutto il confronto si svolge tra le due aziende che meglio hanno saputo sfruttare le capacità della console giapponese fino ad oggi; la Rare, essendo un team di sviluppo facente capo alla Nintendo, è probabilmente avvantaggiata ma la Acclaim, con il suo team "Iguana" e i suoi prodotti sportivi sta lavorando molto bene. Successivamente, c'è uno scontro tra due atmosfere (e ambientazioni) diverse. Da una parte, un James Bond dotato di armi convenzionali che fa ampio uso di tecniche "stealth" e si muove in ambienti moderni; dall'altro lato, abbiamo un Turok equipaggiato con armi devastanti (assai poco convenzionali) che fa uso di un approccio molto meno raffinato al combattimento e si muove in ambienti tipo-giungla. Due personaggi diametralmente opposti che, inoltre, affrontano nemici anch'essi profondamente diversi: soldati e personale di sicurezza vario per la spia inglese, alieni mostruosi per il muscoloso Turok. I prodotti sono, dunque, molto diversi, ciò nonostante ognuno costituisce un buon termine di paragone per giudicare l'altro,





perlomeno sotto l'aspetto tecnico e del divertimento; se, infatti, è vero che le situazioni sono molto diverse, è anche vero che le tecniche di programmazione dovrebbero essere simili e, soprattutto, i due giochi dovrebbero risultare mutuamente sostitutivi nella mente del giocatore, o compro uno o compro l'altro (visto che il genere è lo stesso).
Detto questo, iniziamo a parlare di questo Turok 2, successore di quel Turok che ha avuto l'arduo compito di mostrarci, per la prima volta dopo Mario 64, le enormi possibilità del Nintendo 64; ai tempi (si parla di un anno e mezzo fa, circa) infatti, le caratteristiche tecniche del primo Turok ebbero modo di stupire il pubblico sia per i paesaggi che per i nemici (animazioni annesse). Il gioco però lasciava a desiderare in quanto ad atmosfera e risultava, a lungo andare, decisamente poco stimolante; io stesso, dopo aver subito varie cadute di mascella davanti alla grafica spettacolare, ho accantonato il gioco per mancanza di curiosità una volta superati i primi livelli. Saprà il seguito risolvere questi problemi? Non suggerite, il recensore sono io e dunque devo rispondere io (tocco di dispotismo).

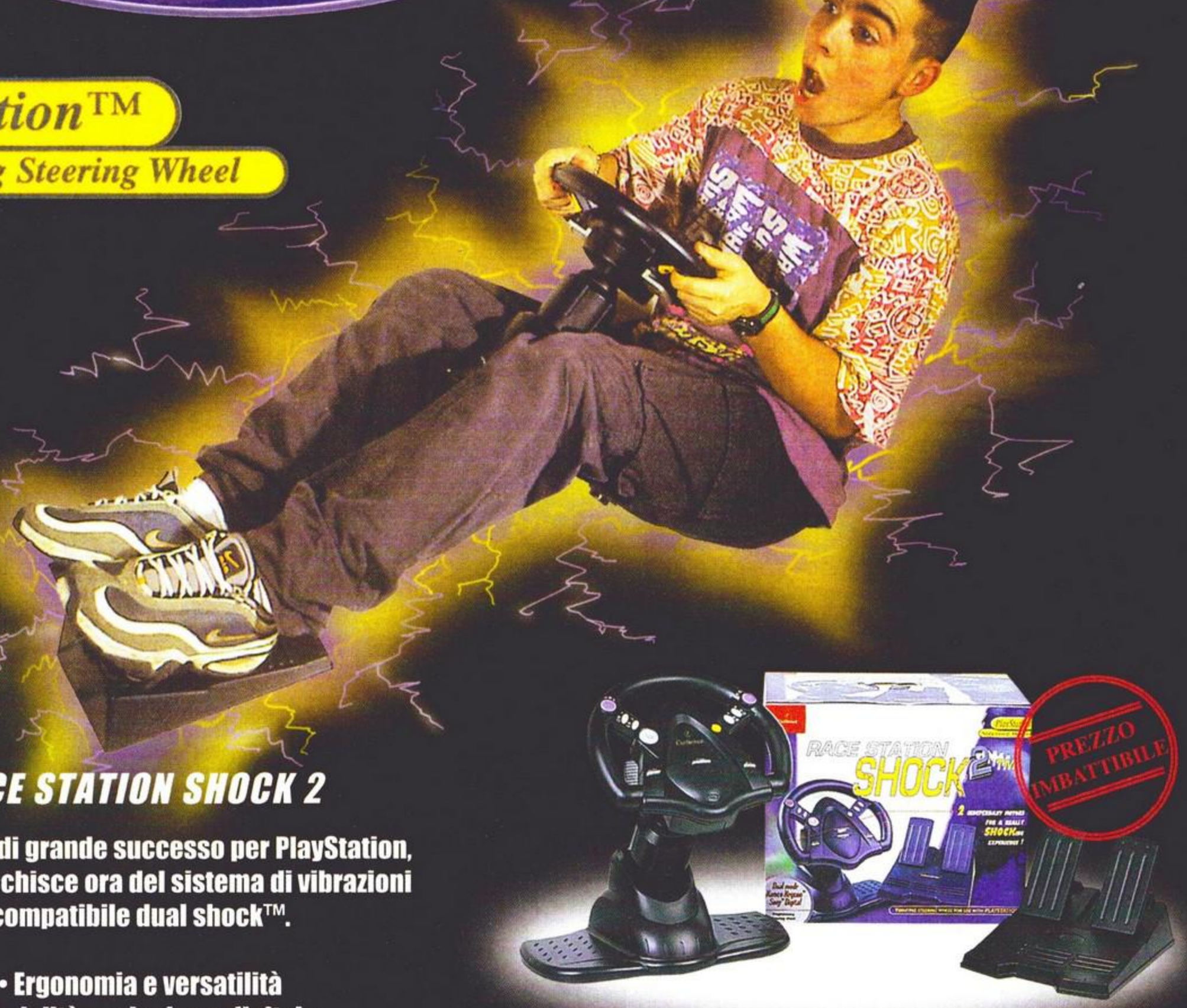
Turok 2 presenta una storia che è l'esatta antitesi dell'originalità: la Terra è stata invasa da alieni dall'aspetto animalesco e voi, in qualità di eroi di turno, dovrete affrontare una serie di missioni volte a sconfiggere i prepotenti nuovi arrivati. Ogni livello presenterà diversi obiettivi da raggiungere: attivare segnali di S.O.S., distruggere portali di teletrasporto, recuperare oggetti e via dicendo; solo eseguendo tutti gli ordini della missione sarà possibile accedere al livello successivo.
Ma veniamo al gioco vero e proprio...
La struttura è quella classica di questo genere: avanzate, uccidete un certo quantitativo di nemici, azionate e/o recuperate dei congegni che vi permetteranno di proseguire nel livello. I livelli sono nell'esatto stile dell'originale con aggiunte di diverse locazioni interne, tra le quali abbiamo villaggi, caverne e cunicoli di vario genere;

# VIBRAZIONI SHOCK

RACE STATION SHOCK 2™

PlayStation™
Vibrating Steering Wheel

Clic communication - Ph C. Battilllocchi




## RACE STATION SHOCK 2

**Un volante di grande successo per PlayStation, che si arricchisce ora del sistema di vibrazioni compatibile dual shock™.**

- **Ergonomia e versatilità**
- **Modalità analogica e digitale**
- **Maggiore feeling di guida grazie alle vibrazioni**
- **Cambio stile F1**
- **2 motori potenti ed affidabili direttamente nell'impugnatura**

Ubi Soft

Ubi Soft SpA
Viale Cassala, 22 - 20143
Milano
Tel.02/83.31.21
Fax.02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it

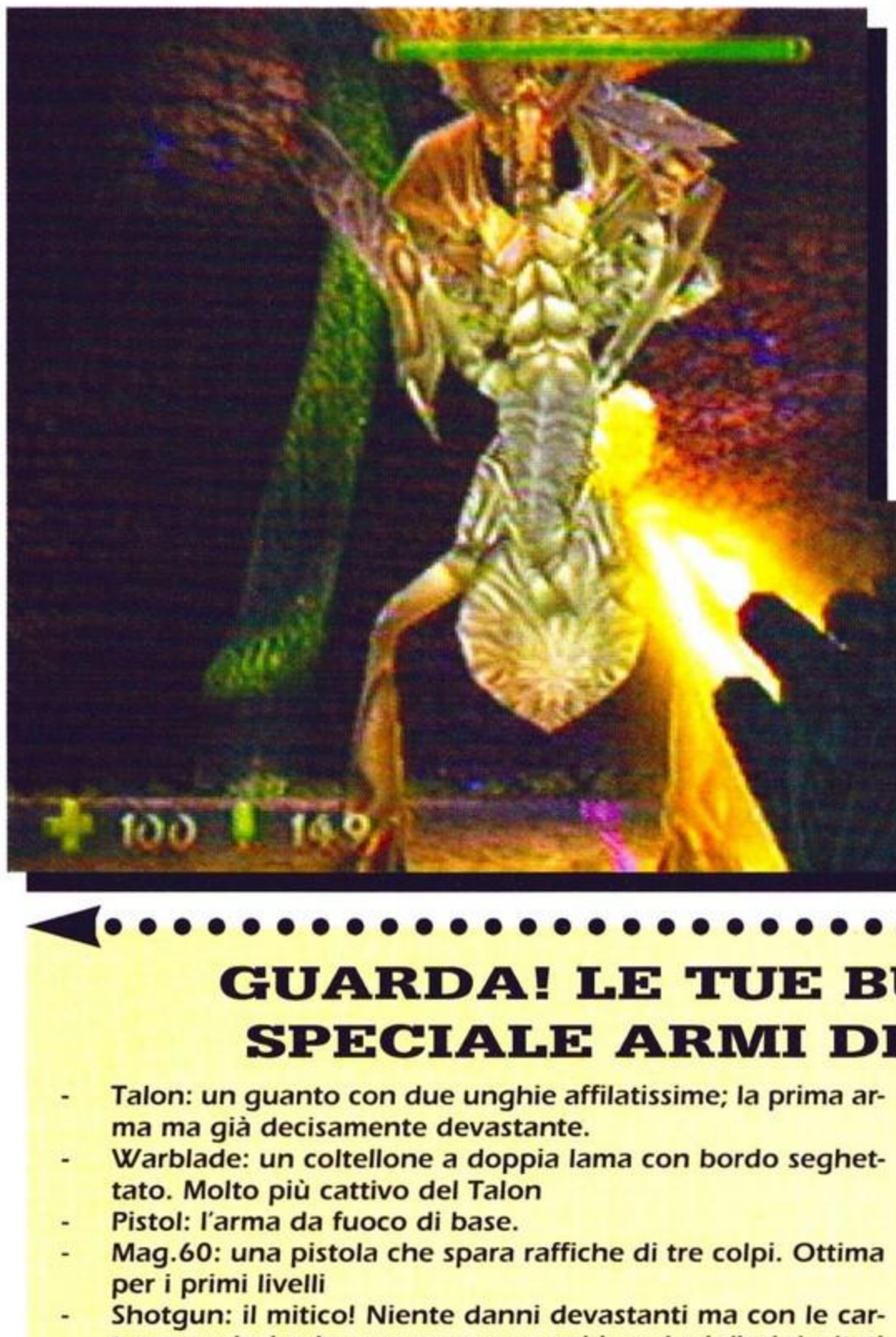
Guillemot

www.guillemot.com

Prodotto distribuito da: Db-Line

DB-LINE SRL-Via Alioli e Sassi, 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/74.90.00
TEL. Rivenditori 0332/74.90.50
FAX 0332/74.90.90
www.dbline.it - email: info@dbline.it

gli spazi aperti rimangono, comunque, padroni incontrastati della scena. La grafica è ottima e, a tratti, sconfina nello strabiliante: il livello di "pixellosità" è ridotto ai minimi termini (se spiaccicate la faccia sul televisore, forse vedete i pixel), gli effetti di luce (completamente dinamici e coloratissimi) fanno gridare al miracolo, il



fuoco è il migliore che abbia mai visto in un videogioco, l'acqua è realizzata magistralmente (sia da dentro che da fuori) e le esplosioni causeranno grossi problemi al vostro apparato mascellare...vi basta? No? E allora aspettate che vi parli dei mostri, delle armi e dell'alta risoluzione.
Per quanto riguarda le armi, sappiate che sono una ventina (dovrebbe esserci un box nelle vicinanze...) e che sono, di gran lunga, le più spettacolari e devastanti mai vi-

## GUARDA! LE TUE BUDELLA SUL MURO! SPECIALE ARMI DEVASTANTI.

- Talon: un guanto con due unghie affilatissime; la prima arma ma già decisamente devastante.
- Warblade: un coltellone a doppia lama con bordo seghettato. Molto più cattivo del Talon
- Pistol: l'arma da fuoco di base.
- Mag.60: una pistola che spara raffiche di tre colpi. Ottima per i primi livelli
- Shotgun: il mitico! Niente danni devastanti ma con le cartucce esplosive le cose possono cambiare. I migliori risultati si ottengono da vicino.
- Tek Bow: splendido! Funziona come lo sniper rifle di GoldenEye, le frecce restano attaccate al nemico e quelle esplosive sono decisamente uno spasso da usare.
- Speargun: il fucile subacqueo spara-arpioni. Non funziona sulla terraferma.
- Tranquilizer Gun: per risolvere alcune situazioni avrete bisogno di questa pistola caricata con dardi al cloroformio.
- Plasma rifle: modificata rispetto alla versione presente nell'originale, quest'arma ha ora un mirino che le permette di essere usata in modalità "sniper". Ottimi gli effetti di luce che produce.
- Shredder: un'arma aliena decisamente strana che spara laser rimbalzanti sui muri e devasta qualsiasi essere incontri. Un po' scomoda.
- Sunfire Pods: sono bombe accecanti da usare per rendere inoffensivi i nemici prima di eliminarli definitivamente con altre armi.
- Cerebral Bore: l'arma più cattiva! Spara una trivella che si dirige dritta dritta dentro al cranio del nemico...
- Charge Darts: Un fucile che spara scariche elettriche. Mentre il nemico è in preda all'elettricità, potrete fargli ciò che volete.
- Torpedo: si è proprio il siluro, quando vi troverete più avanti nel gioco i mostri sottomarini saranno troppo potenti per gli arpioni, con questo aggeggino montato sulle spalle non avrete più problemi.
- Grenade Launcher: il classico lanciagranate, ottimo per far colpire con l'effetto carambola.
- Flamthrower: il primo lanciafiamme con fiamme poligonali! Incenerisce tutto quanto incontra. Utilissimo per gli scontri ravvicinati.
- Proximity Fragmentation Mines: destinate a far discutere ,queste mine riposano tranquillamente nel terreno fino a quando un nemico non ci passa sopra, a questo punto l'esplosione elimina la parte inferiore dello sfortunato personaggio.
- Firestorm Cannon: ricordate l'M60 di Jesse Ventura in Predator? è lui.
- Scorpion Missiles: Siete pronti? Bene: quest'arma spara tre missili, il primo colpisce e scaglia il nemico al suolo, il secondo lo devasta mentre è a terra e il terzo...sorpresa.
- Nuke: La bomba atomica, quattro parti da recuperare e un solo effetto devastante.

Viale M. Fanti 1D/r
FIRENZE
Tel. 055 572824

Via Baracca 47
FIRENZE
Tel. 055 434557

Via Turri 21
Tel. 055 251716
SCANDICCI - Firenze

PER RICEVERE LISTINI RIVENDITORI TELEFONARE AL 055 4361225
OPPURE FAXARE AL 055 4368103

a questo, le reazioni ai vari tipi di situazioni mi hanno lasciato a bocca aperta: provate a uccidere uno dei due alieni che vi si

parano davanti...l'altro, vista la fine dell'amico, fuggirà a gambe levate. Prendete quest'episodio a esemplificazione del concetto: all'inizio di uno dei livelli potete

ste in un videogioco. Le raffinatezze in questo campo si sprecano: il fumo che esce dalla canna del fucile a pompa dopo aver sparato, il cannone a cariche elettrostatiche, le granate che emettono fumo nero una volta lanciate, le frecce che rimangono attaccate agli elementi che colpiscono (mostri compresi) e molte, molte altre.
Passiamo ora ai nemici che incontrerete. Questo è forse l'aspetto più solido di questo prodotto, visto che riesce ad offrire una qualità che è, al momento, senza pari sul mercato. Ogni nemico ha una personalità ben precisa e dei movimenti realizzati in maniera iper-realistica; oltre

salire in groppa a un enorme rinoceronte armato di due mitragliatori e utilizzarlo per uccidere, con la sola forza d'urto, qualsiasi mostro in circolazione...in caso lasciaste in vita qualche nemico nelle vi-

nel campo dell'eccellenza totale: le musiche sono varie e molto adatte agli scenari, gli effetti sonori accompagnano perfettamente ed esaltano la realizza-

cinanze, questo rimarrà in uno stato di shock e continuerà a correre in circolo con un fare decisamente disperato.
Altro campo nel quale l'animazione dei mostri eccelle è quello delle scene di morte: mutilazioni, sangue che sgorga copioso, teste mozzate, brandelli di carne dappertutto e macchie di sangue sui muri la fanno da padrone. A questo aggiungete diverse conseguenze a seconda della zona del corpo colpita e avrete una misura del coinvolgimento che questo gioco sa regalare.
Passiamo ora al sonoro. Anche qui siamo


FANTASY LAND

grafica Hell Bander

# FANTASY LAND

**Via F. Cavallotti 17**
**SASSUOLO (Modena)**

**CHIUSO: LUNEDI MATTINA**
**VENDITA PER CORRISPONDENZA**
**SPEDIZIONE IN 12 ore**
**Orario: 10.00-12.00 / 15.00-19.30**

prezzi eccezionali!

**PER ORDINARE:**
**Tel/Fax 0536/ 872435**
TELEFONARE PER NOVITA' NON IN ELENCO

*Auguri di Buone Feste!*

prezzi validi solo per corrispondenza

## PLAYSTATION NAL

| | |
|---|---|
| **ABE'S EXODUS** | TEL |
| ACTUA TENNIS | 89.000 |
| ALUNDRA | 89.000 |
| **APOCALIPS** | 99.000 |
| AZURE DREAMS | 89.000 |
| BATTLE CHASE | TEL |
| BIO FREAKS | 85.000 |
| BOMBER MAN WORLD | 85.000 |
| BREATH OF FIRE 3 | 95.000 |
| BUST A GROOVE + PORTA CD | 89.000 |
| COLIN MCKREE RALLY | TEL |
| COOL BOARDER 3 | 99.000 |
| COMMAND N' CONQUER RET. | 99.000 |
| CONSTRUCTOR | 95.000 |
| **CRASH BANDICOT 3** | 95.000 |
| EVRI BODY3S GOLF | 79.000 |
| F1 98 | 99.000 |
| **FIFA 99** | 95.000 |
| FIFA WORLD CUP 98 | 79.000 |
| FORSAKEN | 95.000 |
| GHOST IN THE SHELL | 89.000 |
| **GRAN TURISMO** | 89.000 |
| HEARTH OF DARKNESS | 95.000 |
| **INT. S.S.S. PRO 98** | 99.000 |
| KLONOA | 89.000 |
| LEGEND | 95.000 |
| **LIBERO GRANDE** | 95.000 |
| **MEDIEVIL** | TEL |
| MEGEMAN 8 | TEL |
| MORTAL COMBAT 4 | 95.000 |
| MOTO RACER 2 | 89.000 |
| NBA LIVE 99 | TEL |
| NINJA SHADOW OF DARK. | 95.000 |
| OFF ROAS CHALLANGE | TEL |
| POINT BLANK | 79.000 |
| PREMIER MANAGER 98 | 95.000 |
| QUINTO ELEMENTO | 95.000 |
| RESIDENT EVIL 2 | 109.000 |
| ROAD RUSH 3D | 95.000 |
| SENSIBLE SOCCER 2000 | TEL |
| SPYRO | 89.000 |
| SUPER BIKE | TEL. |
| **TEKKEN 3** | 89.000 |
| TENCHU | 95.000 |
| TOCA TURING CAR 2 | 99.000 |
| **TOMB RAIDER 3** | TEL |
| TOMBI | 89.000 |
| UNONLY WARS | TEL |
| WILD 9 | 95.000 |
| DUKE NUKEM TIME TO KILL | 89.000 |

## PLAYSTATION PLATINUM

| | |
|---|---|
| **ABE'S ODDWORLD** | 55.000 |
| CAOMMAND' N'CONQUER | 55.000 |
| CRASH BANDICOOT | 49.000 |
| DIE HARD TRILOGY | 49.000 |
| DOOM | 55.000 |
| FORMULA 1 | 49.000 |
| **HERCULES** | 49.000 |
| M.K. TRILOGY | 55.000 |
| RAY MAN | 49.000 |
| PANDEMONIUM | 49.000 |
| SOUL BLADE | 49.000 |
| TEKKEN 2 | 49.000 |
| TIME CRISIS | 49.000 |
| **TOCA TURNING CAR** | 55.000 |
| TOMB RAIDER | 55.000 |
| **TOPOLINO MANIA** | 49.000 |
| **V RALLY WIPEOUT 2097** | 55.000 |
| PORCHEG CHALLANGER | 49.000 |

## ACCESSORI

| | |
|---|---|
| - ACTION REPLAY | 99.000 |
| - DISPONIBILI MEMORY (da 15 a 360 blocchi) | TEL |
| - DUAL SHOCK SONY | 49.000 |
| - DUAL SHOCK COLOR | 37.000 |
| - G-COM | 79.000 |
| - MEMORY CARD SONY | 29.000 |
| - MAD PSX | da 19.000 |
| - VOLANTE VIBRANTE E FRENO A MANO | 159.000 |
| - SCART | 23.000 |
| - JOYSTIK TAVOLO | 75.000 |

## NINTENDO 64

1080°
BANJO KAZOOIE
DIDDY KONG RACER
FIFA 99
FORMULA 1 W.G.P.
F-ZERO
G.A.S.P.
GOLDEN EYE
I.S.S. PRO 98
MISSIONE IMPOSSIBILE
MORTAL KOMBAT 4
RAY MAN
STAR WARS 2
TUROK 2
U-RALLY

**Titoli a partire da £ 69.000**

**DISPONIBILE**
**SEGA DREAMCAST**

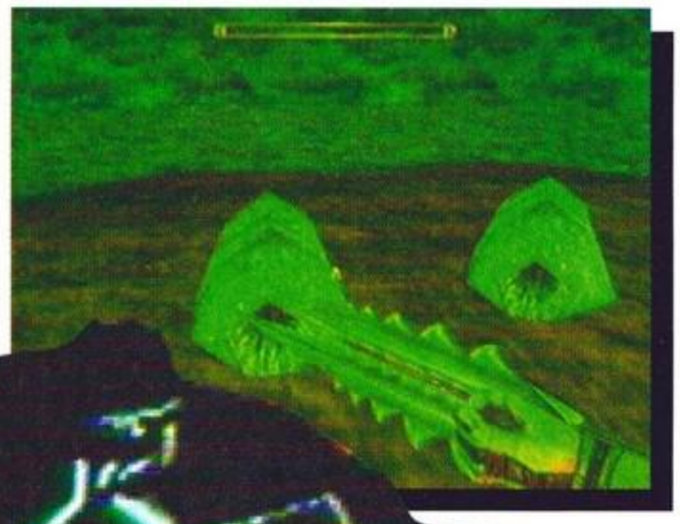
**Disponibile**
**NINTENDO GAME BOY COLOR**
**Espansione 8MB per Nintendo 64**
**(raddoppia la risoluzione)**

**PERMUTA GIOCHI IN SEDE**

zione grafica. Nota di merito per il rumore dei passi (ve lo sognerete la notte) e per le esplosioni (rivaleggiano con i film tipo Arma Letale in quanto a realismo). Anche il sonoro delle armi raggiunge livelli d'ecce-

zione.
Per quanto riguarda il sistema di controllo, devo dire che l'ho trovato decisamente ottimo; forse, all'inizio il puntamento può risultare difficile ma dopo i primi livelli non avrete grossi problemi, è questione d'abitudine.
Il multiplayer è presente e offre diverse modalità di gioco; in pratica è stato plasmato sul modello di GoldenEye con qualche nuova opzione. Finalmente qualcuno che osi sfidare il prodotto Rare su questo campo...
Ed eccoci giunti al giudizio finale: il gioco mi è piaciuto moltissimo (dovreste averlo capito dal numero di superlativi che ho usato) e mi ha coinvolto molto nell'azione, la tensione è sempre presente e, molte volte, sono saltato sulla poltrona per lo spavento. Quest'atmosfera, insieme alle armi e alla modalità multiplayer, dovrebbe garantire una buona longevità nonostante l'ambientazione sia la stessa dell'originale e possa, dunque, provocare la scarsa motivazione al proseguimento del gioco di cui vi parlavo in apertura di articolo.
Il confronto con GoldenEye, a mio avviso, si risolve con una vittoria ai punti di Turok 2 visto che, a parità di gusti per l'ambientazione (che è soggettiva), l'aspetto tecnico parla in favore del titolo Acclaim.
Quasi dimenticavo, l'alta risoluzione è riservata ai possessori dell'espansione di memoria e, comunque, aggiunge poco a una grafica che, già in bassa risoluzione, vi lascerà a bocca aperta.

Davide Pessach



NINTENDO 64

95 GRAFICA

SONORO 98

90 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 92

In definitiva si tratta di un grandissimo prodotto, consigliato quasi a tutti; se proprio non sopportate l'ambientazione del primo Turok, dategli un'occhiata prima di acquistarlo.

GIUDIZIO

VISITATE

IL SITO DI

Playstation Force

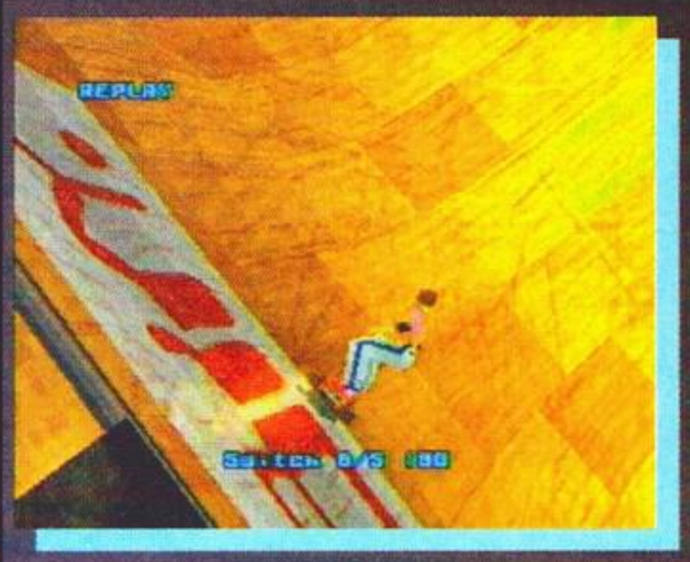
xenia on line

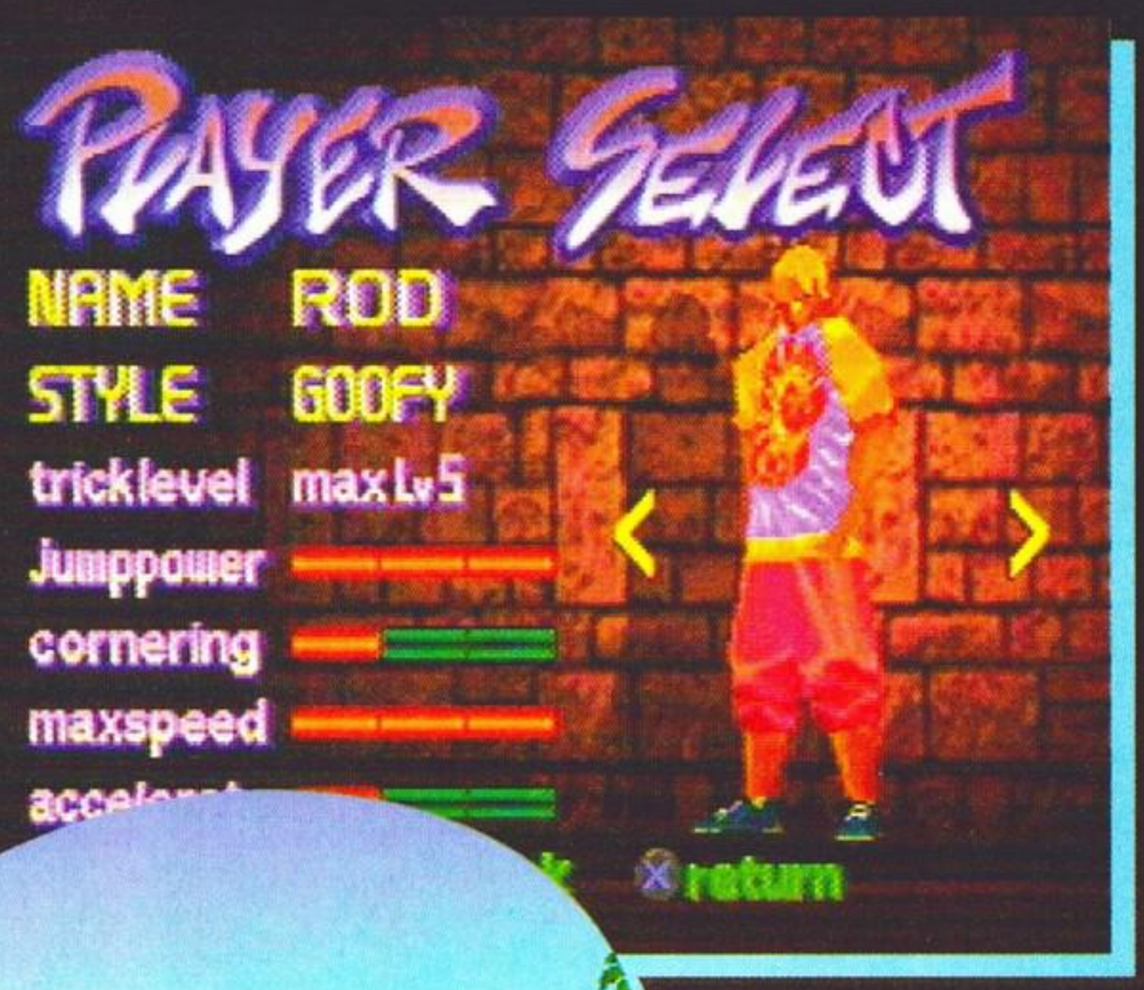
WWW.XENIA.IT

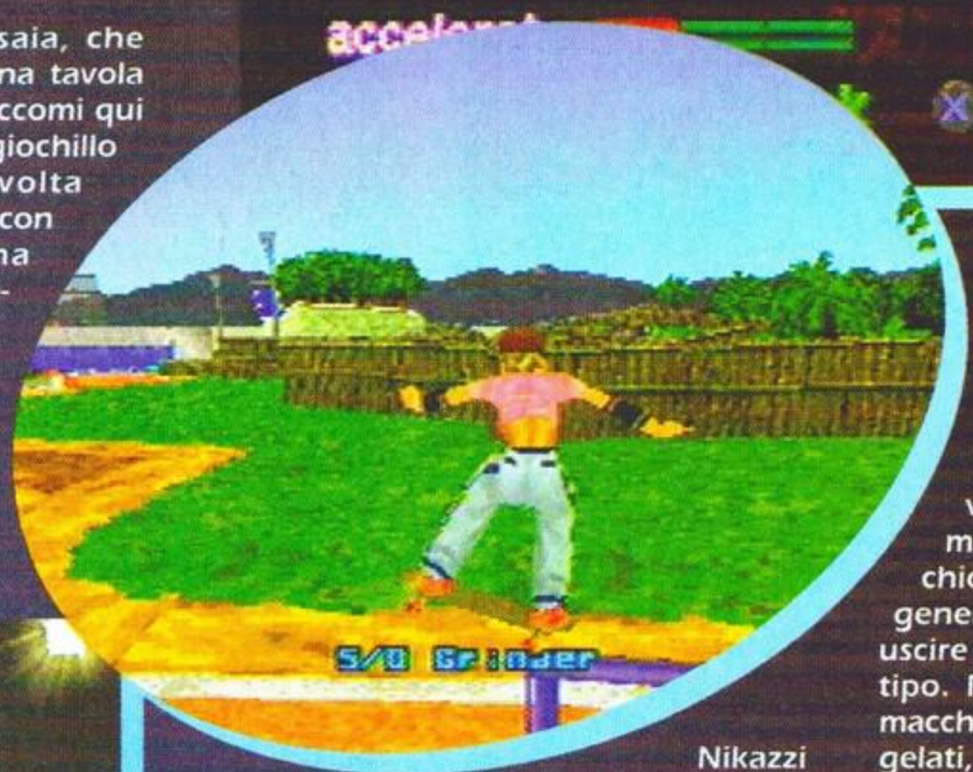
**La befana vien di notte con lo skateboard tutto rotto.**

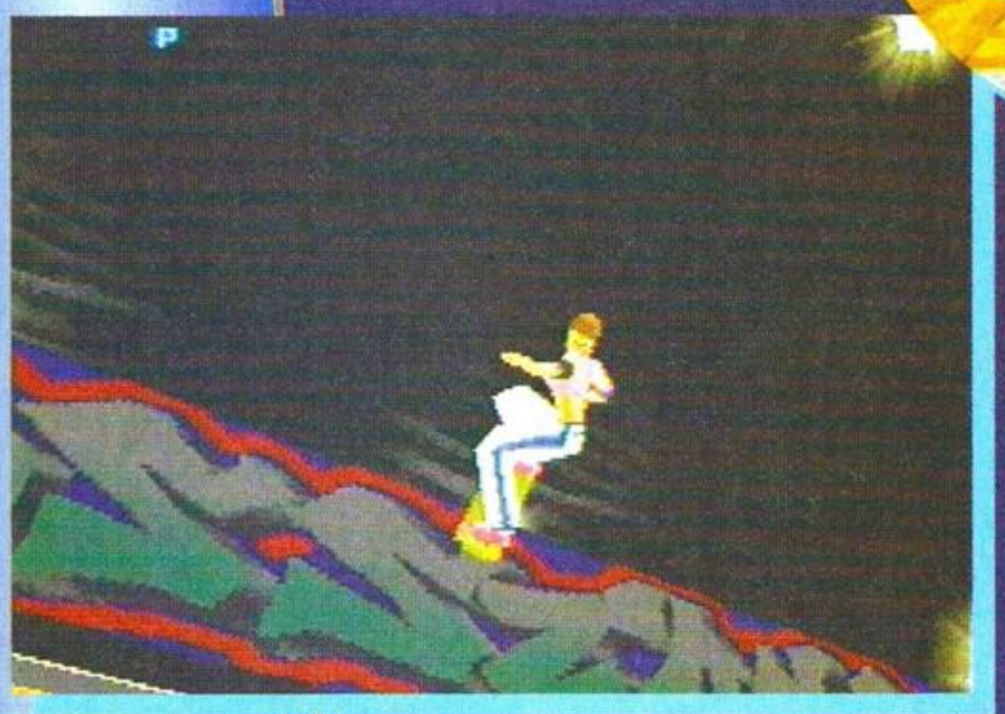
# STREET BOARDERS

IMPORT






Anche questo mese mi ritrovo immancabile un gioco che contempla la presenza di una tavola. Dopo la simulazione di massaia, che appunto utilizzava una tavola (anche se da stiro), eccomi qui con questo allegro giochillo che ti vedrà (una volta tanto) alle prese non con uno snowboard, ma con il classico e sempreverde skateboard. Eh, quanti ricordi che mi porta alla mente questo pezzo di legno con rotelle... per esempio di quando, alto quanto Nikazzi da sdraiato (quindi neanche poco), usavo bighellonare assieme alla mia fedele tavolozza (ancora la ricordo: una Santa Cruz Missile Concave) per le vie cittadine. Con le Airwalk disintegrate, i pantaloni col cavallo talmente basso da potersi considerare un pony e pochissima voglia di fare qualsiasi cosa (esattamente quella stessa di adesso, insomma).

I tempi però passano e di colpo ci si accorge che il motorino va più veloce e che fa fare meno fatica (anche se diverte di meno), e quindi piano piano si smette di usare quella miracolosa tavolozza, e in men che non si dica ci si accorge di non riuscire più nemmeno a salire su un marciapiede con la stessa. Fortunatamente però, a rinfrescare la memoria dei vecchiardi come me (calma, è un modo di dire - Alex, lui sì che è vecchio), escono saltuariamente giochi del genere, che fanno tornare la voglia di uscire per strada a fare evoluzioni di ogni tipo. Poi si guarda fuori, si vede che le macchine e i gatti spiaccicati per terra sono gelati, che la nebbia a cattedre (banchi è riduttivo) cela fossati, buche e tir, e allora si decide che è molto meglio starsene in casa a giocare (o andare a donne, sfruttando appunto i favori della nebbia).

Ipotizziamo dunque che tu abbia deciso di startene a casa; urge una spiegazione del gioco, perché altrimenti rimarresti attonito di fronte al televisore senza nemmeno sapere quali tasti schiacciare per cambiare canale.

Molto bene, indovina un po' chi impersonerai? No, non Ciro l'orsetto napoletano (ué, jamme bbelle), e nemmeno Peppe Quintale, bensì un impavido skater che

non si farà problemi ad andare contro ringhiere, pali, fossati, ecc.
La struttura di Street Boarders è molto simile a quella di Cool Boarders, solo che non vedrai un solo fiocco di neve, ma tanti bei muri e alberi dove stamparti. Come in Cool Boarders verrai chiamato a totalizzare il punteggio necessario al superamento del livello, ottenibile sommando i punti fatti con le acrobazie e con il tempo rimasto una volta tagliato il traguardo (perché troppo lungo). Se tutto sarà andato per il verso giusto passerai al livello successivo, altrimenti dovrai ripetere quello presente.
I livelli sono pochi (sei in tutto) e di due tipi: quelli nei quali dovrai seguire una strada e quelli in cui dovrai solamente compiere delle evoluzioni in un tempo limite. Nel primo caso ti troverai a scorrazzare per percorsi cittadini, parchi, ecc.; a tal proposito va detto prima di tutto che il tuo skate sarà paragonabile a un trattore, potrai infatti andare sull'erba, sui sassi, su strade sconnesse, insomma, dappertutto tranne che sui muri; in secondo luogo ognuno dei tre stage appartenenti a questo genere (un po' pochini, in effetti) non ti obbligherà a seguire un unico percorso, ma molte saranno le strade che potrai affrontare e starà solo a te decidere quale, perché tutte ti porteranno al traguardo. Infine, ricordati che potrai ottenere punti da quasi tutte le superfici presenti nel livello, per esempio salendo su ringhiere, su muretti o su panchine, senza considerare inoltre le rampe artificiali che ti faranno guadagnare la

maggior parte dei punti.
I personaggi che potrai scegliere sono all'inizio quattro, e cioè Nao, una ragazza che potrebbe avere un futuro come modella; Atsoya, un bambinetto che potrebbe avere un futuro come attore nel prossimo film sui sette nani; Kazu, un ragazzo che potrebbe rappresentare l'equivalente al maschile di Nao; e infine Rod, il mito, il grande, lo zarrone più tamarro che il mondo dei truzzi può offrire, la persona che tutti noi vorremo incarnare almeno una volta nella vita, o quantomeno vorremmo possedere i suoi magnifici occhiali (io poi che ne faccio la collezione...). A questi, poi, se ne aggiungeranno degli altri (o meglio, delle altre). Per ottenerli non ci vorrà molto, ma di sicuro non sarà molto entusiasmante. Come mai scrivo questo? Adesso te lo dico, non ti preoccupare: non appena sarai riuscito a finire il gioco con uno dei quattro partecipanti, ti verrà detto che lo dovrai fare anche con i restanti tre, e lo farai. Una volta finito il gioco quattro volte (quindi dopo esserti sorbito per quattro volte gli interminabili titoli di fine gioco), ti verrà fatto sapere di essere in possesso di un altro personaggio (Saho); ecco, con questa simpatica ragazza dovrai finire ancora il

gioco per ottenere un altro atleta (Tracy, un donnone increscioso) e, una volta finito il gioco anche con Tracy, indovina un po' cosa salterà fuori? Bravo, un criceto dal ciglio della strada, ma anche Janet, che però sarà coi pattini in linea invece che con lo skate. Ebbene, io ho terminato il gioco anche con lei, e non è spuntato fuori nessun altro personaggio; allora ho deciso di finirlo ancora, e ho scoperto che

per concludere i livelli bisognava totalizzare più punti. Sono riuscito a finirlo e un tabellone mi ha fatto sapere che ero il migliore. Grazie.
A questo punto ho pensato che sarebbe cambiato qualcosa prendendo un altro personaggio, ma non è successo niente e allora proprio non ce l'ho fatta a continuare. Mi dispiace.
Visto che la recensione è quasi finita, non mi resta da dire che la giocabilità è molto alta all'inizio, grazie ai livelli molto fantasiosi e alle evoluzioni che, una volta imparato il metodo, daranno grosse soddisfazioni. Purtroppo, l'incredibile ripetitività dei tracciati, causata dalla loro scarsa quantità e dall'eccessiva facilità del gioco (c'è un solo livello di difficoltà), e soprattutto il fatto che lo si possa finire in cinque minuti netti, non ne fanno un titolo degno di molta considerazione. Un vero peccato dunque, anche perché la grafica, anche se non eccelsa, si comporta abbastanza bene e il sonoro offre delle musiche molto carine (specie quella che fa da contorno ai titoli di coda). Sarà per un'altra volta.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

88 GRAFICA

SONORO 88

79 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 70

Un gioco carino e divertente, ma troppo poco longevo per mantenere vivo l'interesse per più di due giorni.

GIUDIZIO

daL 9 NovEmBRe oCcHio a cOsa gUaRDi.

LioN nEtworK DAl LuNeDI Al veNeRdI oRE 20 su tmc2

www.elleti.it/lion

# COMUNICATO

## MOTORSHOW DI BOLOGNA 1998

### LION NETWORK "LIVE FROM MOTORSHOW"!!!

***Ragazzi dal 5 dicembre saremo al Motorshow di Bologna nello stand ITALJET (padiglione n.20). Grandi sorprese vi aspettano!!!***

**Tutti i giorni saremo in collegamento videoconferenza in diretta con la trasmissione su TMC2 con Adriana e i nostri redattori telematici...**

**Con il nostro inviato speciale Andrea Besana organizzeremo servizi, inchieste, interviste, divertimento!!!**
**Avremo la grande tecnologia, la sperimentazione e l'avanguardia....**
**Le caratteristiche che hanno reso unico Lion Network le troverete al Motorshow!**
**Televisori, videoregistratori, computer, fax in diretta, il nostro sito (www.lionnetwork.com)... Lion Network, una televisione per dialogare con voi anche attraverso questi grandi eventi!**
**Nello stand saremo in compagnia di CONSOLEMANIA, THE GAMES MACHINE, NINTENDO MAGAZINE e tutte le altre testate Xenia Edizioni con cui organizzeremo grande spettacolo e divertimento!!!**
**Vi aspettiamo per giocare insieme e per vivere grandi emozioni!!!**

# VEdRai cosA viNcI.

Dal 9 novembre la tua trasmissione preferita torna alla grande su TMC2 con un sacco di novita' interessanti. Un sito Internet sempre piu' ricco, e il gioco interattivo di Lion tutto nuovo e ancora piu' dinamico, con scenari 3D di adrenalina pura, che ti incolleranno alla TV e al telefono.

E con Lion (sempre lui, lo snack per ruggire di piacere, una meravigliosa barretta di wafer e cereali ricoperta di squisitissimo cioccolato al latte) a gennaio parte un fantastico concorso:

Aut. Min. Scade il 31/5/99

puoi vincere ogni settimana uno Scooter Lion Dragster by Italjet, e alla fine ci sara' una super estrazione di altri 10! Le istruzioni per partecipare e tutti i particolari li trovi sulla confezione di Lion.

Dal 9 novembre, Lion Network e' in onda con tutto questo e anche di piu'. Chi c'e', c'e'. Chi non c'e', peggio per lui.

Roooaarrr.

Nestlé

# ASTROCOMPUTER

**SONY PLAYSTATION**

DUAL SHOCK - PAL
L. 249.000*

DUAL SHOCK - UNIV.LE
L. 299.000

**NINTENDO64**

VERS. PAL + GAME
L. 299.000

**SEGA DREAMCAST**

LA NUOVA STAR DELLE CONSOLLE

AD UN PREZZO FANTASTICO TELEFONARE

**Super Jolt Gun**
L. 115.000

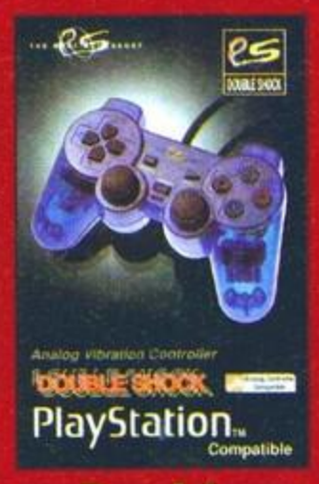
**Trasmettitore per Pad agli Infrarossi**
L. 45.000

**Dual Force con vibrazioni**
L. 129.000

**Scorpion**
L. 49.000

**Guanto joypad**
L. 115.000

**Resident Evil Pad**
L. 59.000




**Double Shock colour**
L. 39.000

**Mem. Card 4 M colorate**
L. 39.000

**NeoGeo Pocket+3 game**
(Soccer 98 - King of Fighter - Puzzle Bobble)
L. 329.000

### NOVITA' PSX PAL

ABE'S EXODUS
BLASTO
CONSTRUCTOR
CRASH BANDICOT 3
DARK OMEN
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEM TIME TO KILL
FIFA SOCCER 99
FORMULA 1 98
FRONT MISSION ALTERNAT.
I.S.S. PRO 98
LIBERO GRANDE
KING OF FIGHTERS 97
MACHINE HEAD
MEDIEVIL
MOTO RACER 2
NASCAR 99
NHL 99
NINJA
OVERBLOOD 2
PET IN TV
POPULOUS: THE 3RD COMING
RECIPAO HEART 500
ROBOPIT 2
SHADOW MASTER
SNOWBOARD EXTREME
SPYRO THE DRAGON
STREET FIGHTER THE MOVIE
SUPER MOTOCROSS
SUPER POWER GUNBIKE
SUZUKI MOTOCROSS
TCA TOURING PLATINUM
TENNIS 2
TOMBY
THUNDER FORCE 5
X-MEN VS STREET FIGHTER
...sta arrivando TOMB RAIDER 3

### OFFERTE PSX PAL

| | |
|---|---|
| JET RIDER 2 | 49.000 |
| BOMBA 98 | 49.000 |
| WCW NITRO | 49.000 |
| VERSAILLE | 49.000 |
| ACTUA HOCKEY | 49.000 |
| SENTINEL | 49.000 |
| NEW MAN HAAS | 49.000 |
| PITFALL | 49.000 |
| HOCKEY GRETZKY | 49.000 |
| DISKWORLD II | 49.000 |
| TOMMY MAKINEN | 49.000 |
| ONE | 49.000 |
| BROKEN HELIX | 49.000 |
| JERSEY DEVIL | 49.000 |
| AUTO DISTRUCT | 49.000 |
| V. RALLY | 49.000 |
| ACTUA SOCCER | 49.000 |
| INDY 500 | 49.000 |
| FORMULA 1 97 | 59.000 |
| PAX CORPUS | 49.000 |
| SYNDICATE WARS | 49.000 |
| RASCAL | 49.000 |
| VMX RACER | 49.000 |
| SHADOW MASTER | 49.000 |
| NEED FOR SPEED 2 | 49.000 |
| OVER BOARD | 49.000 |

### OFFERTE PSX JAP

| | |
|---|---|
| OVER BLOOD 2 | 49.000 |
| SILOUETTE MIRAGE | 49.000 |
| THUNDER FORCE 5 | 49.000 |
| GUN BIKE | 49.000 |
| XENOGEARS | 49.000 |

### OFFERTE PSX USA

| | |
|---|---|
| ONE | 39.000 |
| CONTRA | 39.000 |
| RAGE RACER | 39.000 |

### OFFERTE SATURN PAL

| | |
|---|---|
| P. DRAGON SAGA | 39.000 |
| SKY TARGET | 39.000 |
| S. FIGHTER COLLEC. | 39.000 |
| DRAGON FORCE | 39.000 |
| RIVEN | 39.000 |
| SHININ' FORCE 3 | 39.000 |
| DUKE NUKEM 3D | 39.000 |
| TETRIS PLUS | 39.000 |
| CASPER | 39.000 |
| TOMB RAIDER | 39.000 |
| MAN X TI | 39.000 |
| PUZZLE FIGHTER | 39.000 |
| SCORCHER | 39.000 |
| TUNNEL B1 | 39.000 |
| DIE HARD TRILOGY | 39.000 |
| EXHUMED | 39.000 |
| ALIEN TRILOGY | 39.000 |
| BUST A MOVE 2 | 39.000 |

### OFFERTE SATURN USA

| | |
|---|---|
| DARK LEGEND | 39.000 |
| OFF WORLD | 39.000 |
| RISE ROBOT 2 | 39.000 |
| E. WORM JIM 2 | 39.000 |
| SPACE HULK | 39.000 |
| HI OCTANE | 39.000 |
| DARIUS 2 | 39.000 |
| LOADED | 39.000 |
| SKELETON WARRIORS | 39.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 39.000 |
| NHL 97 | 39.000 |

### OFFERTE SATURN JAP

| | |
|---|---|
| S. RALLY | 29.900 |
| VAMPIRE | 29.900 |
| RONDE | 29.900 |
| RABIT | 29.900 |
| ANARCHY | 29.900 |
| HAKAIDEN | 29.900 |
| LODE RUNNER | 29.900 |
| V.F. KIDS | 29.900 |
| IRON MAN X | 29.900 |
| BASEBALL PRO | 29.900 |
| H. EXPLORER | 29.900 |
| DEDALUS | 29.900 |
| BLAST WIND | 29.900 |
| FIGHTING VIPERS | 29.900 |
| TOSHINDEN S | 29.900 |
| DRIFT KING 97 | 29.900 |

### OFFERTE NINTENDO64 PAL

| | |
|---|---|
| I.S.S. 98 | 115.000 |
| AIR BORDER 64 | 119.000 |
| BOMBERMAN HERO | 119.000 |
| BANJO E KAZOOIE | 119.000 |
| 1080° SNOWBOARDER | 119.000 |
| F1 WORLD GP | 119.000 |
| GASP | 99.000 |
| DIDDY KONG RACING | 99.000 |
| WAYALE COUNTRY C. | 99.000 |
| NHL 98 | 89.000 |
| GT 64 | 99.000 |
| 007 GOLDENEYE | 99.000 |
| OLYMPIC HOCKEY 98 | 89.000 |
| WORLD CUP 98 | 89.000 |
| EXTREME G | 79.000 |
| SNOWBOARD KIDS | 99.000 |
| CHOPPER ATTACK | 99.000 |
| CRUISIN' USA | 89.000 |
| WAYNE GRETZKY 3D | 79.000 |
| SUPER MARIO 64 | 79.000 |
| WAVE RACE 64 | 79.000 |
| LAMBORGHINI | 79.000 |
| VIRTUAL CHESS 64 | 99.000 |
| YOSHI'S STORY | 99.000 |
| WETRIX | 99.000 |
| BUST A MOVE 2 | 99.000 |
| DOOM 64 | 99.000 |
| QUAKE | 99.000 |
| NBA COURTSIDE | 99.000 |
| FIGHTERS DESTINI | 79.000 |
| NBA HANGTIME | 89.000 |
| FORSAKEN | 99.000 |
| MACE | 89.000 |
| BOMBERMAN 64 | 89.000 |
| ROBOTRON 64 | 79.000 |
| DUAL HEROES | 79.000 |
| AEROFIGHTERS ASS. | 89.000 |
| MISCHIEF MAKERS | 99.000 |
| SUB-ZERO | 99.000 |
| TETRISPHERE | 89.000 |
| MISSION IMPOSSIBLE | 99.000 |
| MORTAL KOMBAT 4 | 109.000 |
| CLAY FIGHTERS 63 1/3 | 99.000 |
| NAGANO | 49.000 |
| F1 POLE POSITION | 89.000 |

### OFFERTE NINTENDO64 JAP

| | |
|---|---|
| DUAL HEROES | 39.000 |
| BOMBERMAN HERO | 39.000 |
| WILD CHOPPERS | 39.000 |
| TUROK | 39.000 |
| DYNAMITE SOCCER | 39.000 |
| SOCCER 1997 | 39.000 |
| VIRTUAL HYAIUNOKEN | 39.000 |
| GOEMON | 39.000 |
| MISCHIEF MAKERS | 39.000 |
| YOSHI'S STORY | 39.000 |
| D2 PROJECT | 39.000 |

### OFFERTE NINTENDO64 USA

| | |
|---|---|
| YOSHI'S STORY | 39.000 |
| HEXEN | 39.000 |
| CLAY FIGHTERS 63 1/3 | 39.000 |
| SUB-ZERO | 39.000 |

### OFFERTE GAME BOY

| | |
|---|---|
| D. KONG LAND III | 59.000 |
| HERCULES | 59.000 |
| WARIOLAND II | 59.000 |
| TUROK | 55.000 |
| 007 | 55.000 |
| TAMAGOTCHI | 39.000 |
| MICKEY MOUSE | 39.000 |
| S. FIGHTER II | 39.000 |
| V. RALLY | 59.000 |
| INTER. SOCCER | 49.000 |
| WARIOLAND | 49.000 |
| S. MARIO II | 35.000 |
| CASPER | 35.000 |
| POPEYE | 35.000 |
| D. KONG LAND | 45.000 |
| KILLER INSTINCT | 35.000 |
| MEGA MEN | 35.000 |
| GREMLINS 2 | 35.000 |

GAME BOY COLORATO
L. 169.000
GAME BOY POCKET
L. 109.000
GAME BOY PRINTER
L. 99.000
GAME BOY CAMERA
L. 99.000
Giochi Game Boy Col.
TELEFONARE
Tetris DX - Warioland II
TELEFONARE

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

## VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

## 06.78.61.74

## 06.78.34.82.25

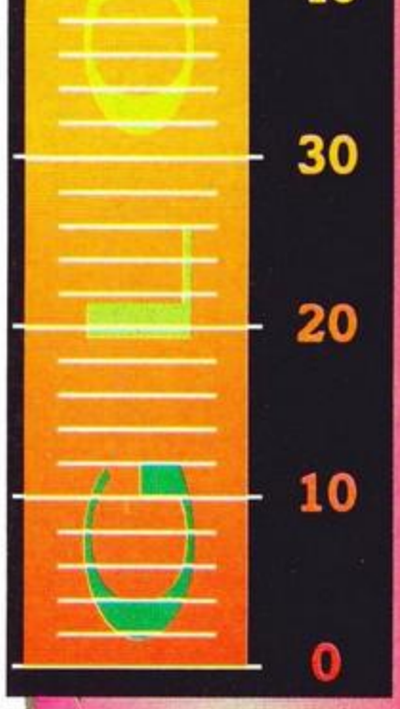
TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETA' ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE. - *PREZZO SUSCETTIBILE A VARIAZIONI SENZA PREAVVISO
OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI
PROPOSTE GRAFICHE - ROMA

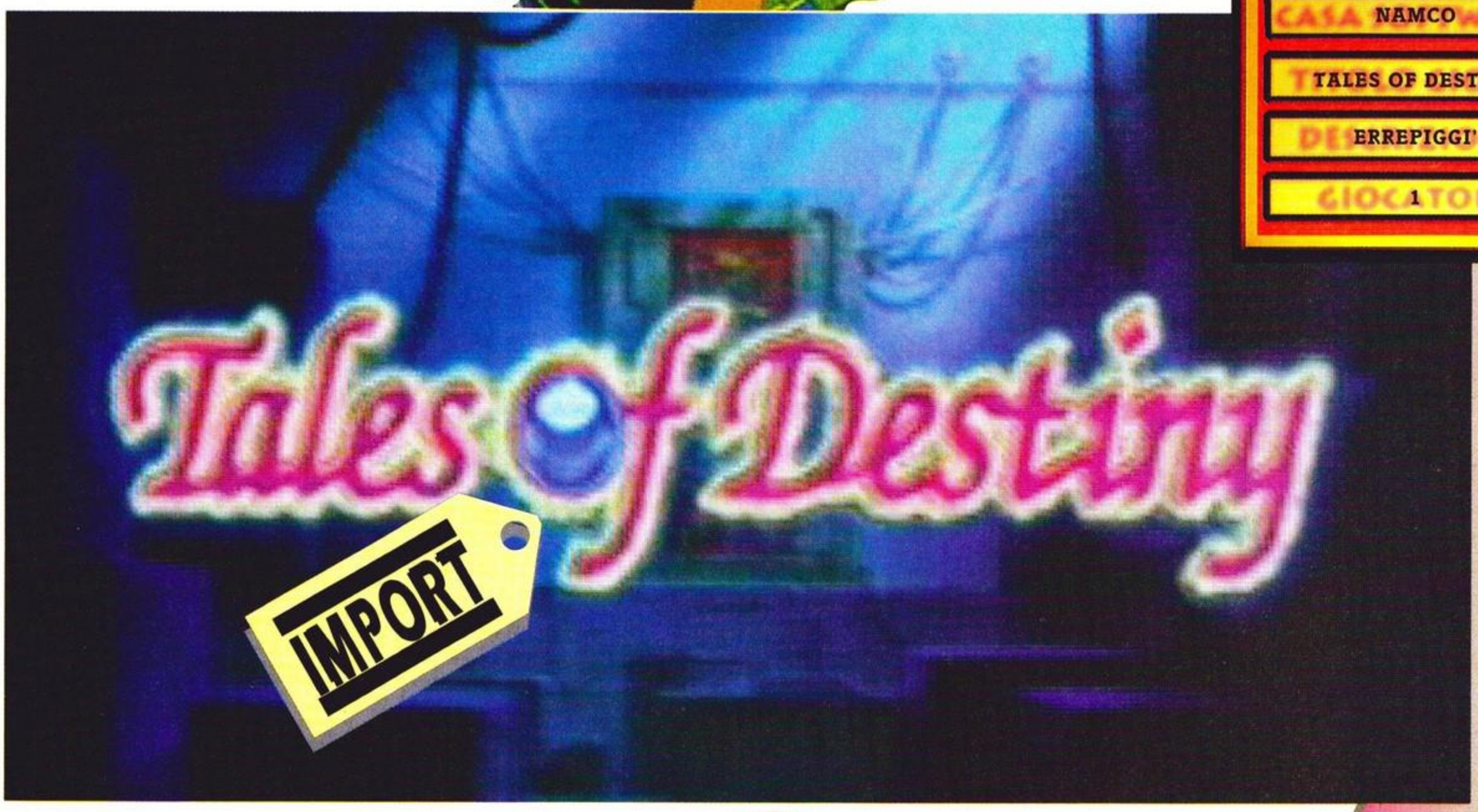
**Dopo gli incommensurabili successi dei titoli Squaresoft e, più in generale, degli ultimi RPG, sorge spontanea una domanda: poteva mancare all'appello un titolo Namco ad hoc per il vero "giuocatore di ruolo playstationizzato"? Ovviamente noooo....**

Per fare un po' le persone serie (HAHAHAHAHAHA, come se fosse possibile) diciamo subito che Tales Of Destiny sembra voler essere la risposta della grande NM (un po' come le targhe: "la grande N" è copyright Nintendo, quindi....) all'attuale proliferare di titoli errepiggì classici, quei titoli che nonostante le migliorie tecnico-grafiche mantengono un

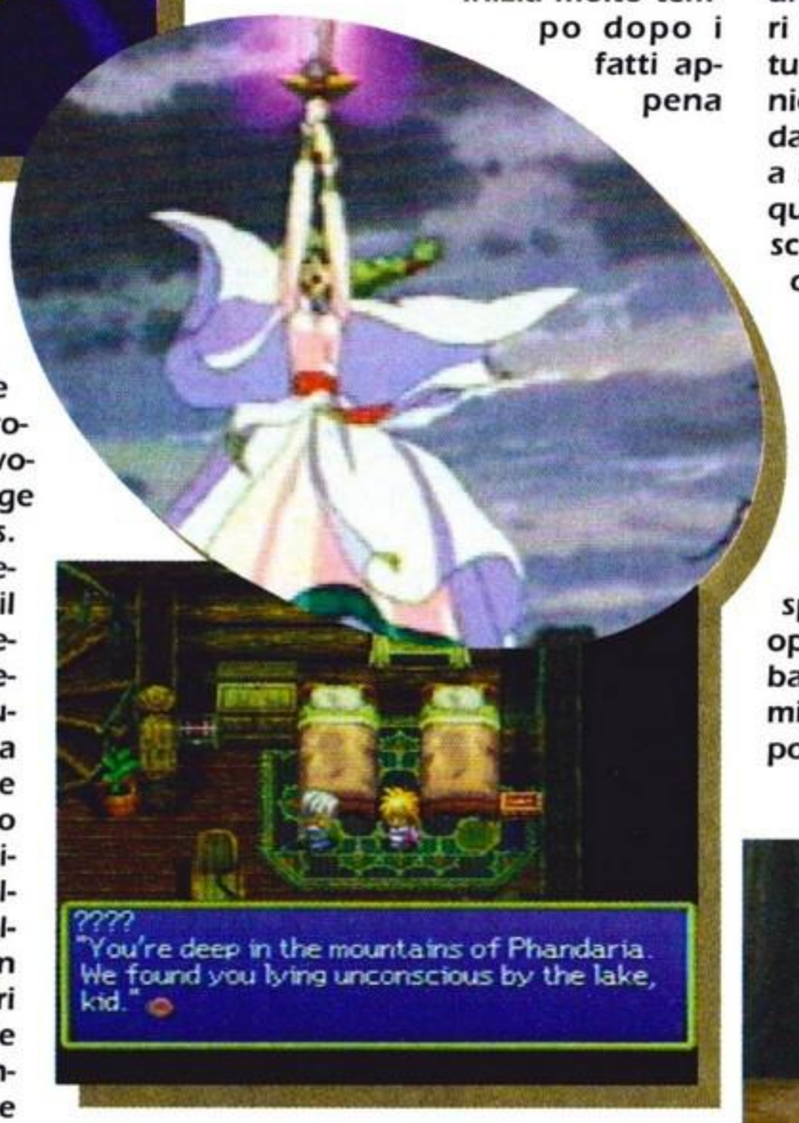
certo legame con il passato più storico (alla Alundra, per capirci). Un esempio di questo classicismo lo possiamo tranquillamente andare a scovare nella trama che fa da introduzione a ToD.
Alcuni secoli fa, il mondo che ospita le gesta dei nostri eroi è stato sconvolto da un catastrofico evento galattico (tante parole, ma alla fine è sempre il solito asteroide: BASTA! Non se ne può più!) che ha portato diversi decenni di oscurità e di inverno perenne su tutti i continenti. La razza umana però,




CASA NAMCO
TALES OF DESTINY
ERREPIGGI'
GIOCATORI 1



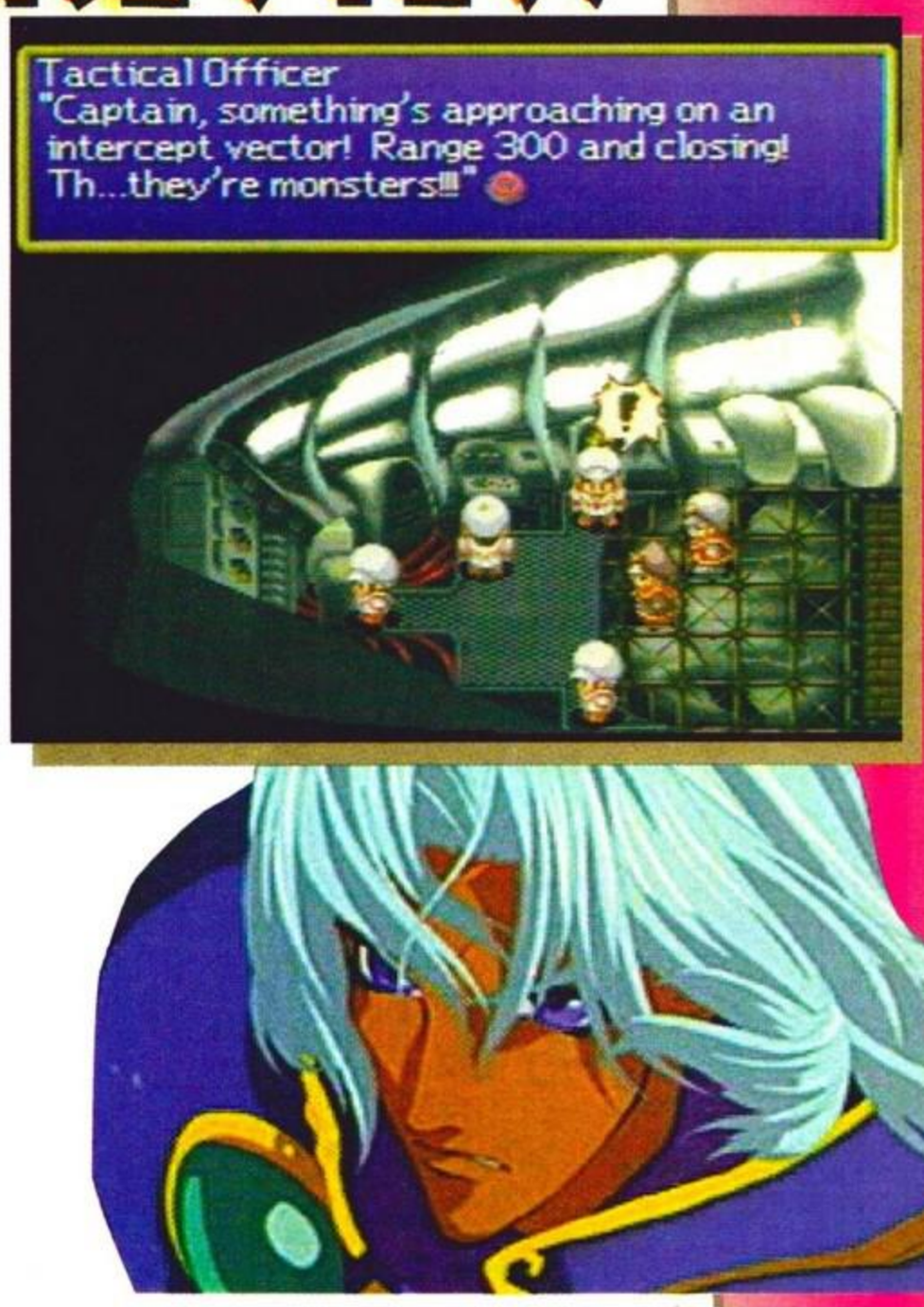
forte dell'intelligenza e dell'istinto di sopravvivenza che la contraddistinguono, riesce a salvarsi, scoprendo le miracolose proprietà di un particolare minerale dell'asteroide: le "lenti". Grazie alle lenti alcuni scienziati riescono a trovare un modo per costruire una città volante sopra alla cappa di fumo che avvolge il globo, creando così la città di Aeropolis. Tutto sembra quindi indicare che il povero pianeta stia lasciandosi alle spalle il suo periodo più nero quando gli Aethereans (gli abitanti della città sospesa) decidono di far valere la loro presunta superiorità sui poveri abitanti della superficie: manco a dirlo è guerra, dura e selvaggia... I due eserciti si combattono utilizzando tutte le forze a loro disposizione, ma la tecnologia degli uomini d'alta quota sembra avere il sopravvento, almeno finché alcuni scienziati non tradiscono Aeropolis donando ai poveri partigiani di terra alcune armi costruite con le lenti. Nascono così le spade senzienti, un incrocio tra essere cosciente e lama brutale che abbina caratteristiche magiche di incredibile potenza all'abilità dello Swordian Master, colui che la spada ha prescelto per essere il suo padrone. Non c'è neanche da dire come termina la vicenda: i terrestri salgono fino ad Aeropolis e destituiscono la tirannia, gli eroi vengono acclamati da tutti ma di loro si perde ogni traccia. La nostra avventura inizia molto tempo dopo i fatti appena narrati (che novità, eh?), allorché nei panni di Stahn Aileron ci ritroviamo a bordo del Draconian (un incrocio tra un dragone volante e una nave cargo) in qualità di clandestini-giramondo senza soldi, vagabondi senza meta ecc ecc. Essere scoperti nascosti a bordo del veicolo volante potrebbe sembrare un grosso problema, se nel frattempo lo stesso Draconian non fosse preso d'assalto da una valanga di terribili mostri... Chi saranno? E soprattutto cosa vorranno? Neanche il tempo di recuperare un arma ed ecco Stahn in azione... Peccato che lui come spadaccino non sia proprio sto granché... Ehi, ma aspetta un attimo... La sua spada parla! E' una delle spade delle mitiche guerre di Aeropolis! Con questi avvenimenti mi trovo costretto a interrompere la narrazione (che vi credete, che vi faccia tutta la trascrizione? Ma lo sapete quanto è lungo ToD? Beh, è bello grosso, credeteammé) anche per non rovinare il fascino e il mistero... Quale evento ha costretto le spade a tornare? Chi sono i nuovi Swordian Master? Saranno poi loro gli eredi dei mitici eroi oppure il fatto che molti di loro non abbiano quasi ricordi del loro passato sta a significare che anche loro arrivano dal tempo delle leggende? Tutte risposte a cui si può arrivare giocando e immergendosi completamente nel racconto...




Insomma, come al solito un buon RPG mette tanta carne al fuoco in termini di trama e promette svariate ore di divertimento, sempre che il sistema di gioco e la sua flessibilità poi lo permettano. Da questo punto di Vista ToD si presenta abbastanza controverso: da una parte ci sono le caratteristiche dei vari personaggi e le possibilità di sfruttare tutte le abilità speciali (incantesimi e tecniche d'attacco, poi lo vedremo meglio), dall'altra c'è una sezione di combattimento a metà strada tra l'azione e la tattica che qualche dubbio, per essere sinceri, lo lascia. Vediamo di capirci meglio analizzando uno per uno questi aspetti. Ogni personaggio è definito da una serie di caratteristiche (forza, agilità, costituzione, intelligenza e così via) che dipendono dalla sua natura e dal livello di esperienza raggiunto e da alcuni valori prettamente "bellici": abbiamo per esempio i Technical Point, che indicano quali e quanti incantesimi e tecniche speciali il nostro personaggio può usare, oppure l'abilità di schivare colpi in combattimento (che ovviamente può essere migliorata di livello in livello). Interessante poi il fatto che le spade "senzienti" abbiano una loro scheda, come fossero personaggi veri e propri. Questo significa, in parole povere, che il Master di una spada con un livello d'esperienza più alto beneficerà del suo potere (in particolare questo discorso coinvolge gli incantesimi, che vengono "imparati" non dal personaggio ma dalla sua spada) e potrà quindi sperare di aggiungere nuove abilità alle proprie.

Per sfruttare tutti i gingilli e le opzioni appena elencate è necessario però avere sottomano un nemico da gonfiare di mazzate e avere quindi raggiunto una sezione di

# REVIEW




combattimento (cosa vi dicevo prima? Tutto molto classico fin qui, no?). E qui iniziano i dolori. I programmatori Namco infatti hanno ben pensato di sviluppare per ToD una nuova interfaccia di gioco: qualcosa che stia a metà tra le celeberrime azzuffate della decennale saga di Final Fantasy e un modulo più simile a un combattimento d'azione. Manco a dirlo ne è venuto fuori un mezzo casotto (e te pareva?)...

Innanzi tutto il nostro controllo diretto è limitato al solo Sthan, tramite il quale potremo attaccare, difenderci, ma soprattutto ordinare agli altri guerrieri del nostro team cosa fare durante la rissa (tramite delle combinazioni di opzioni tipo "attacca sempre il nemico più vicino" oppure "fai attenzione solo allo stato di salute dei tuoi amici" o ancora "attacca senza usare tecniche speciali il nemico più forte" e così via). Ma se il gruppo viene gestito in automatico, noi che cosa possiamo fare? Ma come... possiamo muoverci per tutto il battleground (l'area di gioco delle sezioni di battaglia) affondando a nostro piacimento colpi di ogni tipo, "attacchi solari" (ehm, no... quelli erano un'altra cosa...) e magie varie, tantopiù che i comandi ci permettono veramente di spaziare, permettendoci di scegliere come infilzare il marrano (ad ogni pressione del tasto di attacco è possibile abbinare un semplice movimento dei tasti direzionali, per attaccare in salto, a terra, fare affondi e così via) ed eventualmente con quali effetti speciali (idem, si abbinano le tecniche ai movimenti).

Già, muoverci per tutto il campo, si diceva prima... Ma, ehi! Aspetta un attimo: ma posso muovermi solo in avanti e indietro! Com'è sta storia? Ehh.... Qui tocchiamo un tasto molto dolente, ragazzi... Quei geniacci di programmatori infatti hanno infatti deciso che le fasi di gioco più movimentate vadano riprese di lato, trasformando una sessione di battaglia di ToD in una specie di picchiaduro superdeformed frenetico e, parere personale, un po' troppo incasinato (per dirla con la lingua dei sommi poeti, insomma...). Sia chiara una cosa: io non ho nulla contro i picchiaduro (sia mai! Tantopiù che la Namco di solito è maestra suprema nello sfornare giochi di questo tipo), ma da qui a implementare un sistema di gioco del genere in un RPG... beh, ce ne corre parecchio, soprattutto se, come in questo caso, l'effetto che si ottiene non è quello di dare maggior profondità alle opzioni di gioco, ma al contrario rendere fin troppo superfluo l'uso di un po' di intelligenza in quello che dovrebbe essere anche un modo più ragionato e riflessivo di vedere i videogiochi: ma come, perdo un buon quarto d'ora a scegliere cosa indossare, quale incantesimo usare al meglio, come dirigere i miei compagni di avventura... Eppoi mi basta entrare nella mischia a suon di colpi sul pad? Un vero peccato, anche perché l'impatto grafico (impreziosito dalla caratterizzazione manga molto gradevole, e questo bisogna ammetterlo) e sonoro lasciava immaginare questo ToD come un vero e proprio evento, capace di saziare la nostra fame di fantasy in attesa della venuta, ormai prossima, dell'ottava meraviglia del mondo (e se non avete capito ciucciatevi il calzino....), mentre invece ci ritroviamo tra le mani un gioco per certi versi innovativo (una scelta così estrema non l'aveva ancora tentata nessuno in fin dei conti...), ma sicuramente ben distante dallo spirito del vero GDR, quello che poi piace agli estimatori del genere... Vabbè, meno male che sta arrivando Suikoden II...

Massimo "Hotbird 13°" Nichini

**PLAYSTATION**

90 GRAFICA

SONORO 88

84 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 90

Un titolo che lascia un po' perplessi per la caratterizzazione troppo arcade, ma che comunque si fonda su una trama e una realizzazione più che buone. Da provare prima dell'acquisto (come si diceva una volta..).

MEDIEVIL

COOL BOARDERS 3

# WANTED

PET IN TV

I TITOLI PIÙ RICERCA

LIBEROGRANDE

NFL EXTREME

Vuoi scatenarti in una caccia senza esclusione di colpi? Bene, è arrivato il momento di giocare a Wanted, il primo concorso che ti sfida fino all'ultimo premio. Basta acquistare uno o più videogames tra i 10 titoli più ricercati che ti elenchiamo qui a fianco e **dal 5 ottobre 1998 fino al 31 gennaio 1999 puoi catturare tutti i giorni la tua**

**taglia tra 550 Memory Card e 60 Dual Shock in colori esclusivi**, introvabili sul mercato. **E per la sfida finale siamo pronti a stupirti: una grande estrazione ti rimette in gioco per farti vincere 1 Tv Sony e 5 ricercatissime PlayStation Dual Shock Limited Edition.**

Parti subito alla caccia del tuo Rivenditore PlayStation più vicino, la fortuna è già nel mirino.

Per ulteriori informazioni Numero Verde 167/520.523 (Lunedì - Venerdì, 9-19)

Aut. Min. Rich. scade il 31/1/99

BUST A GROOVE

SPYRO THE DRAGON

# TEN

CRASH BANDICOOT 3

TI PORTANO FORTUNA

WILD ARMS

BLASTO

## TUTTI I GIOCHI CHE PARTECIPANO A WANTED

**MEDIEVIL, SPYRO THE DRAGON, NFL EXTREME, LIBEROGRANDE, BUST A GROOVE, COOL BOARDERS 3, BLASTO, WILD ARMS, CRASH BANDICOOT 3 E PET IN TV.**

Oltre 500 videogames

PlayStation

Il concorso è valido dal 5 ottobre 1998 al 31 gennaio 1999. Il regolamento si trova all'interno di tutte le confezioni dei videogames che partecipano all'iniziativa.

www.playstation.it
www.playstation.europe.com

*Buone* *Feste!*

# TOTALGAMES

**DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES**

PROPOSTE GRAFICHE ▪ ROMA

# L'INGROSSO PIÙ GROSSO CHE C'ÈI

**Il 1° C.A.S. di Roma e del Lazio dedicato "esclusivamente ai Rivenditori"**

**Affidatevi ai professionisti della distribuzione di**

## VIDEOGAMES - CONSOLLE - ACCESSORI

PlayStation · Dreamcast · NINTENDO 64 · NEOGEO POCKET

**Arrivi settimanali da tutto il mondo**

**Spedizioni in tutta Italia**

**Orario continuato dalle 10.00 alle 18.00**

**VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA** — **M Furio Camillo**

**06.78349839 - 7822410** — FAX **06.7858177**

**Visitate il nostro sito internet: http://www.totalgames.it**

**Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci totalgames@diginet.it**

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

# REVIEW

# VAMPIRE SAVIOR EX EDITION

IMPORT

**Is the Staaar Maan waiting in the skyyy... (poi non me la ricordo più).**

Visto che il programma chiamato "Meteore" e condotto da Alessia Mertz e Amadeus è terminato (ormai da qualche mese), ho deciso anch'io, nel mio piccolo, di fare una sorta di trasmissione sui redattori scomparsi; a decine, infatti, si sono alternati in questi anni e solo pochi sono riusciti a non sbroccare con la capoccia (forse perché lo si era anche prima di mettere piede in redazione). Io lavoro per ConsoleMania da abbastanza tempo per averli visti quasi tutti, quindi vediamo un po' di scoprire che fine hanno fatto i nostri ex-eroi: cominciamo con la stella delle stelle, Stefano Gallarini, che fine ha fatto costui? Come mai non firma più gli editoriali? Oppure te lo ricordi Gabriele Pasquali? E Massimiliano Pescatori? E ancora, dove sono finiti Giancarlo Calzetta, Stefano Giorgi, Giovanni Papandrea e Stefano Petrullo? Ed Emanuele Fiorillo? Un giorno c'era e quello dopo era sparito.
Molte di queste persone hanno fatto perdere completamente le loro tracce, altre non ce l'hanno fatta, e io sono andato a scoprire la loro attuale occupazione.
Partiamo dunque con Stefano Gallarini, ex direttore esecutivo di alcune delle riviste Xenia e co-ideatore di quasi tutte le testate storiche (Zzap! The Games Machine e ConsoleMania) ora fa il diggei per una radio chiamata Station One (un tempo Italia Vera), e inoltre conduce un programma su Odeon TV di cui ignoro il nome. Gabriele Pasquali, ex assistente alla redazione di ConsoleMania, ora è uno stimato professionista che si occupa di importazioni di giochi. Massimiliano Pescatori oggi è un affermato croupier in un casinò di Las Vegas (un grande). Giancarlo Calzetta è passato alla concorrenza e ricopre un incarico di grande responsabilità all'interno della sua casa editrice. Stefano Giorgi, dopo essersi laureato (non ha fatto nemmeno la festa, o se l'ha fatta, non mi ha invitato) ha deciso di diventare ricco facen-

dosi assumere da una ditta che produce processori per computer. Giovanni Papandrea non lo incontro da almeno sei anni, ma certe voci lo vedono alla guida di un

progetto per ideare un motore che vada a pastiglie di naftalina. Stefano Petrullo, dopo essere stato caporedattore di una rivista concorrente, ha deciso di mettere a frutto le sue capacità comunicative, finendo a fare il pierre per la Union (produttrice di un casco che permette la totale immedesimazione in un gioco per PC). Emanuele Fiorillo, invece, sembra scomparso, lo cerca anche il suo



cagnolino Tereso [io vorrei anche ricordare Piermarco Rosa, che recentemente ho incontrato allo SMAU: adesso fa il giornalista serio e lavora alla redazione della sezione informatica del quotidiano genovese. NdAlex].
Comunque, dopo questa doverosa carrellata di personaggi che avevo intenzione di fare già da tempo, dedichiamoci a questo gioco, che va a ripescare un genere che molti credevano ormai defunto: infatti, proprio mentre si credeva che i picchiaduro in 2D (o bitmap) avessero fatto il loro tempo, ecco che la CAPCOM se ne salta fuori con un prodotto che (però potrei sbagliarmi) sembra proprio in 2D.
Già recensito dal sottoscritto qualche tempo fa per Saturn (o almeno così dicono, io non ricordo nulla... devo averlo rimosso), è ora giunta la volta del prode PlayStation, e io, guarda che strano, sono qui per valutarlo.
Cominciata molti anni fa come alternativa a Street Fighter, la saga (lunghissima) di Vampire Hunter, oggi, invece, è l'unica a resistere e a continuare la sua strada fatta di conversioni da coin-op e di passaggi su Saturn (non so ancora quanti) e PlayStation.
Vampire Savior Ex Edition racconta la storia di un allegro gruppo di amici (ben diciotto!) che, esasperati da una vita troppo piatta, decidono di camuffarsi come dei pagliacci del circo Sogni e mettersi a combattere, così, tanto per animare le loro monotona esistenza. Tu impersonerai uno di questi diciotto amici, e avrai la possibilità di: a) partecipare da solo al torneo che ti vedrà opposto a una rosa di farabutti selezionata dal computer; e b) sfidare un tuo amico tutto ciccia e brufoli.
In entrambi i casi, dovrai sottostare

alle regole del gioco, e cioè considerare la presenza di una barra energetica che calerà in base ai colpi ricevuti, essere a conoscenza del fatto che per vincere dovrai battere il tuo avversario per due volte su tre e che avrai un tempo limite (a scelta) per farlo.
Proprio volendo fare i puntigliosi, inoltre, va detto che prima di iniziare un incontro dovrai scegliere in quale modalità giocare: normal (normale, come dice la parola stessa), turbo (velocizzato a più livelli), auto (con parata automatica, quindi senza

muovere indietro il proprio eroe per parare i colpi) e auto&turbo.
Ecco, per quanto riguarda tutto il resto potrai scegliere se provare a vincere o rima-

nere immobile aspettando che il personaggio ostile ti finisca a suon di ceffoni. In ogni modo, se la tua forza d'animo ti porterà a scegliere per la prima ipotesi, sappi che a tua disposizione avrai moltissime mosse differenti eseguibili nella maniera classica dei picchiaduro in 2D, e inoltre anche delle cattivissime combo, la cui esecuzione risulterà un po' più laboriosa.

vado matto e basta), mi rendo comunque conto che possano esserci persone che la ritengono una tecnica grafica insostituibile, quindi, diventando una questione di gusti, non posso certo mettermi a sindacare. Diciamo dunque che per chi ama il

genere non c'è picchiaduro in circolazione in grado di offrire una qualità estetica come quella che può vantare questo Vampire Saviour. Inoltre, le animazioni dei personaggi quando eseguono delle mosse speciali rimangono un mito, assolutamente imperdibili!

Per quanto concerne la giocabilità, siamo allo stesso discorso di prima: se il genere piace (e in effetti, se giocato ad alti livelli, può anche essere estremamente tecnico) Vampire Savior non ti deluderà, se invece ormai fai colazione con pane e Tekken 3 potresti avere qualche problema nel ritornare ai vecchi schemi di combattimento dei picchiaduro bidimensionali.

E' fuori discussione, che la grande quantità di mosse differenti che può garantire questo gioco, ti porterà via parecchio tempo sia per imparare a conoscerle tutte e sia, successivamente, per capire in quali momenti andranno utilizzate. Diciotto personaggi, inoltre, ti permetteranno di goderti per parecchio tempo questo picchiaduro, senza che diventi monotono o ripetitivo; non dimentichiamoci, poi, che la possibilità di giocare in due prolungherà questo prodotto teoricamente in eterno. Tirando le somme, è un titolo che ormai non so a quante persone possa interessare, ma che nel suo piccolo offre il frutto di un'evoluzione picchiaduresca che dura da anni.

Raffaele Sogni

Oltre a questo, poi, sotto alla normale barra energetica del tuo personaggio, potrai con facilità notare una seconda barra, che si andrà riempiendo durante l'incontro; ebbene, una volta raggiunta la sua massima capacità, potrai (grazie a particolari combinazioni di tasti) sferrare l'attacco totale, che potrà determinare le sorti dell'incontro in caso sia stato eseguito correttamente.

Rispetto alla versione per Saturn, va detto inoltre che potrai dilettarti nel cambiare i colori ai personaggi del gioco, accedendo a una schermata molto simpatica e discretamente completa.

Tecnicamente è molto ben fatto, o sarebbe meglio dire che è una conversione assolutamente fedele a quella da bar. Pur non andando più matto per la grafica in bitmap (adesso

PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| 84 | GRAFICA |
| SONORO | 85 |
| 84 | GIOCABILITÀ |
| LONGEVITÀ | 81 |

I picchiaduro in 2D rappresentano una realtà che onestamente non so quanto futuro possa avere; sta di fatto che gli amanti del genere ancora ci sono, e questi non potranno lasciarsi sfuggire un titolo di questa portata. Se ne siete appassionati aggiungete otto punti al globale – se non lo siete lasciate perdere.

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA GRAPHIC KIT SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/grapkit.htm

# Db-Line

## PLAY STATION SONY 32 Bit

## ... E 16 kit!

NOVITA' IN ARRIVO: SUPER BIKE

# Graphic Kit®

**SCEGLI TRA 16 FANTASTICI KIT ADESIVI IN PVC E PERSONALIZZA LA TUA PLAYSTATION.**

I KIT SI APPLICANO VELOCEMENTE, NON GENERANO BOLLE, SONO RIMOVIBILI E NON LASCIANO RESIDUI DI COLLANTE ADESIVO SULLA CONSOLE.

A SOLE

**L. 24.900 !!**

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

Db-Line

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

PlayStation

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

TM

# BGGAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

NINTENDO64

PlayStation

GAME BOY

Tutti i marchi appartengono ai legittimi propietari

Alca & Dima

Tutti Grandi TITOLI

JAPAN

USA

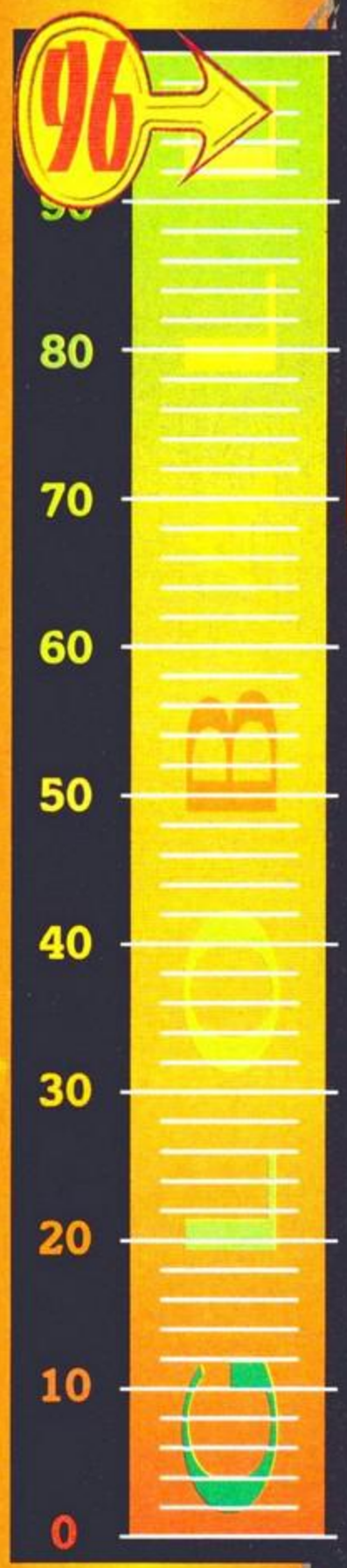
BG GAMES

**Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !**

DISTRIBUZIONE

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo

Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - E-mail:bggames@tin.it



**Io sono Alfa e Omega, l'inizio e la fine, il primo e l'ultimo.**

CAS SQUARESOFT ARE
TIT XENOGEARS OCO
D GIOCO DI RUOLO I
GIOCATORI 1

Finalmente è arrivato. Ho pregato che lo traducessero in fretta e ho tremato quando si sono diffuse voci che paventavano una commercializzazione limitata al mercato orientale a causa dei contenuti religiosi del gioco. Beh, ora che ho tra le mani i due CD di Xenogears mi rendo conto quanto i videogiochi possono essere assimilati a opere d'arte. Non voglio però perdermi in inutili chiacchiere, quindi vediamo di dare un po' di ordine a questo articolo.

## THE STORY SO FAR...

Xenogears è ambientato in un mondo lontano nel futuro. Il suo più grande continente, Ignas, è sconvolto da un'interminabile guerra tra due fazioni: l'impero di Kislev che si trova a nord e il regno di Aveh, ubicato nella parte meridionale del continente. Il destino di questa eterna lotta cambia con la scoperta dei resti di una civiltà passata, grazie ai quali i due contendenti riescono a costruire armi di potenza inimmaginabile. Da questo momento i dominatori dei campi di battaglia diventano i Gear, macchine da guerra antropomorfe dotate di un enorme potere. Proprio quando l'equilibrio si spezza a favore dell'impero di Kislev però, compare una misteriosa forza militare chiamata Gebler che offre il suo aiuto al regno di Aveh, permettendogli così di conquistare nuovi territori e avvicinarsi alla vittoria.
Quanto scritto finora costituisce l'antefatto di Xenogears, da qui in poi vivrete di persona le vicende di Ignas.

## IL GIOCO

La prima cosa a cui i vostri occhi assisteranno è un filmato introduttivo impressionante. Credo di non sbagliare dicendo che è la più bella introduzione che abbia mai visto in un videogioco, la computer grafica si fonde alla perfezione con i disegni animati in stile giapponese, la qualità globale e delle animazioni è superiore a quella di molti OAV. Questo filmato, così come gli altri presenti nel corso del gioco, è stato creato da Production IG, il gruppo responsabile del lungometraggio di Ghost in the Shell, quindi si spiega tutto. Comunque sta di fatto che, dopo l'intro, l'esaltazione è già ben oltre i livelli di guardia e non si vede l'ora di incominciare a far scor-

rere i pollici sul pad.
Voi impersonate Wong Fei Fong (per gli amici Fei), un giovane abitante del villaggio di Lahan, al confine tra i due regni, che soffre di amnesia. All'inizio della storia assisterete a un attacco al villaggio da parte di un gruppo di gear che faranno strage dei vostri compaesani; all'improvviso Fei prenderà il comando di uno di questi robot e, perdendo il controllo di sé, libererà un'energia tale da spazzare via tutto ciò che lo circonda. Alla fine della battaglia

inizia il pellegrinaggio del nostro eroe alla ricerca del suo misterioso passato e di tanto, tanto altro. Non mi sembra il caso di aggiungere ulteriori elementi alla storia se non voglio ritrovarmi le vostre pacioccose manone su tutto il corpo. Sappiate comunque che Xenogears presenta senza dubbio la trama più ricca, profonda e interessante che io abbia mai visto. I richiami alla religione (niente di blasfemo o amorale, credetemi), alla filosofia e il continuo invito alla riflessione, fino al tentativo di risposta alle domande che da sempre l'uomo si pone, rendono questo titolo un'esperienza imperdibile, oltre ogni immaginazione.

Il character design in stile manga è fantastico, inoltre il carattere dei vari personaggi è approfondito e chiarito pian piano nel corso dell'avventura e non è certo un aspetto secondario. Durante il gioco si conosceranno cinque compagni che incrociano la loro storia con quella di Fei e ognuno sarà dotato del proprio mech. Si potranno creare dei party di al massimo tre personaggi, ma molti sono quelli che si incontrano nelle oltre 60 ore di gioco e che influiscono sul corso degli eventi. La meccanica di gioco e l'organizzazione sono simili a quelle di Final Fantasy VII (non la gestione dei combattimenti però, di quelli parlo dopo), infatti esiste una mappa generale del mondo su cui sono segnalate le città e in cui si può salvare liberamente (un altro modo di salvare la posizione di gioco è trovare uno dei check point). Purtroppo sono rimasti anche i combattimenti casuali che io odio fino alla morte, anzi a dire il vero sono frequentissimi: di solito per attraversare lo schermo bisogna sorbirsi almeno tre battaglie. Certamente è un ottimo modo di far aumentare l'esperienza del personaggio e farlo crescere di livello, però dopo qualche ora si rischia la crisi di nervi. Oltretutto la narrazione non è sempre veloce e queste continue soste appesantiscono ulteriormente il gioco; i dialoghi sono frequentissimi e spesso prolungati, quindi bisogna avere la pazienza di leggerli tutti e sapere almeno un po' l'inglese.

I personaggi possono muoversi liberamente nelle fasi di esplorazione, con i tasti del pad si interagisce con l'ambiente, si corre e si salta. Alcune sezioni sono studiate apposta per

di FF7, da cui si può intervenire sull'inventario, controllare lo status e avere sempre sott'occhio la situazione personale.

## GRAFICA E SONORO

Il motore grafico di Xenogears è nuovo di zecca e non fa certo rimpiangere quello dei titoli precedenti. Tutti gli ambienti e i fondali sono completamente composti da poligoni (sia quelli spogli che le città ricche di particolari e vi-

ta) ricoperti di texture di tutto rispetto. Il livello di dettaglio è notevole, spesso non si crede ai propri occhi e gli effetti, presenti in grande quantità soprattutto nei combattimenti, raggiungono spesso la spettacolarità delle magie di FF7. Grazie a questo nuovo engine poligonale quindi è possibile ruotare a piacimento la visuale con i tasti L1 e R1 e, per non perdere l'orientamento, un'utile bussola è stata posta in basso a destra nello schermo. Per la maggior parte del gioco l'inquadratura è dall'alto e sacrifica un po' il campo visivo che rimane abbastanza limitato; in caso di combattimenti invece la regia virtuale impazza, mostrando l'azione da molti punti di vista per aumentare l'enfasi della battaglia. I

sfruttare quest'ultima capacità, quindi bisogna avere una discreta manualità se non si vogliono perdere delle mezz'ore. Con l'ultimo tasto si richiama il menu del personaggio, molto simile a quello




# ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Lollipop

GIOCHI PLAYSTATION
E SATURN DA LIRE 30.000

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**

Noleggio e vendita videogiochi e accessori

Via della Resistenza, 19/A - Loc. Ca' Di Isola
Castelvetro di Modena - Tel./Fax 059/702235

CONSOLLE E GIOCHI USATI
A PREZZI IMBATTIBILI

PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO
(Anche il tuo vecchio 8 Bit)

**Vasto assortimento Titoli:**
**NINTENDO 8 BIT - SUPERNINTENDO-GAME BOY**
**MASTER SYSTEM-MEGA DRIVE-MEGA CD-32 X-GAME GEAR**
**NINTENDO 64-PLAYSTATION-SATURN-NEO GEO-3DO**

personaggi sono sprite bidimensionali e per questo godono di ottime animazioni e soffrono di un leggero sgranamento se inquadrati da vicino, ma sono comunque ben realizzati. Un plauso al mecha design: i gear sono davvero belli; a mano a mano che si avanza nel gioco e se ne affrontano di nuovi si nota come tutti abbiano i loro tratti distintivi e spesso rappresentino la personalità del loro pilota. I giapponesi in questo campo sono proprio dei maestri.
Le musiche, come spesso accade in titoli di questo genere, non sono bellissime: più che altro, visto che bisogna sorbirsi la stessa melodia per molti minuti quando si è impegnati con qualche enigma, questa viene presto a noia. Se prese a piccole dosi però alcuni motivi si rivelano di buona qualità; gli effetti sonori sono senza infamia e senza lode.

## IL SISTEMA DI COMBATTIMENTO

Questo è probabilmente l'elemento più innovativo inserito da Square in questo titolo. Abbandonati i menu a tendina di Final Fantasy, in questo caso si è optato per un sistema molto più immediato e divertente. Il ritmo del combattimento rimane scandito dai turni regolati dagli appositi indicatori, ma i comandi si impartiscono direttamente tramite i diversi tasti del pad. Ci sono tre tipi di attacchi attuabili con il Quadrato (colpo debole), il Cerchio (colpo medio) e la X (colpo forte); a seconda della potenza del colpo si consuma una differente quantità di punti d'attacco - AP. E' possibile poi effettuare delle vere e proprie combo, che si scoprono per tentativi nei combattimenti e, a mano a mano che si sale di livello, ne diventano disponibili sempre di nuove e più devastanti. Se si conservano gli AP disponibili in ogni turno (al massimo sono sette), raggiunta una certa quota si possono attivare mosse potentissime, utili negli scontri con i boss, visti i danni che causano. Le battaglie possono essere affrontate direttamente con il personaggio oppure alla guida dei robot, in questo secondo caso la situazione varia leggermente: non si consumano più AP bensì carburante, di cui ci si può rifornire solo in luoghi particolari. Con i gear poi non si possono usare combo ma solo le mosse speciali, che variano a seconda dell'Attack Level che avete raggiunto. Non potevano mancare le magie, che in Xenogears consumano gli EP e crescono di numero ed efficacia quando aumenta il livello di esperienza dei personaggi.

Questo nuovo sistema adottato da Square rappresenta un'ottima scelta: si elimina la complessità di numerosi menu e si accresce coinvolgimento e divertimento del giocatore. Nonostante il numero spropositato di scontri che bisogna affrontare, la sezione di combattimento è senza dubbio una delle cose migliori del gioco.

## PRIMA DI SALUTARE

Gli unici piccoli (e sottolineo piccoli) difetti che ho riscontrato in questo capolavoro (ormai lo avrete capito, Xenogears è un capolavoro) sono l'eccessiva lentezza con cui il gioco si sviluppa in alcune fasi e la quantità mostruosa di dialoghi che alla lunga possono stancare. Ciò non toglie comunque che questo sia uno dei migliori RPG sul mercato (se non IL migliore) grazie soprattutto a queste quattro caratteristiche: una trama avvincente, un sistema di combattimento originale e divertente, una durata ben sopra la media e una realizzazione tecnica eccellente. Che faccio mi sbilancio? Ma sì, io mi sbilancio... secondo me Xenogears è meglio di Final Fantasy 7. Oooooh (mugolio sommesso di stupore ed eccitazione). E con questa bomba stile Mosca vi lascio andare al negozio di fiducia a fare vostra una lucente copia di Xenogears, non ve ne pentirete.

Andrea "Jona" Loiudice

PLAYSTATION

96 GRAFICA

SONORO 88

94 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 96

**Xenogears è un RPG mastodontico, con un'ottima grafica e una storia immersiva ed emozionante. Un acquisto obbligatorio un po' per tutti, correte a comprarlo!**

GIUDIZIO

# IL GIOCO ...

# COMINCIA ADESSO

# THE GAME

Dragon Fear

NINTENDO 64 · Dreamcast · PlayStation · GAME BOY POCKET · SEGA SATURN

C.T.O. S.p.A. · LEADER Qualità Interattiva. · HALIFAX · DVD VIDEO

POWERED BY matrox · DIAMOND · CREATIVE

MAGIC The Gathering · WARZONE GAMES WORKSHOP · TSR

## Manga Corner

VIALE SOMALIA, 112 - 00199 ROMA - TEL. e FAX 06.860.34.24

# Merry Christmas

RIDGE RACER TYPE 4

FINAL FANTASY VII

importazione e distribuzione

MYSOFT

videogiochi per console

Dreamcast · SEGA SATURN · PlayStation · NINTENDO 64 · DVD

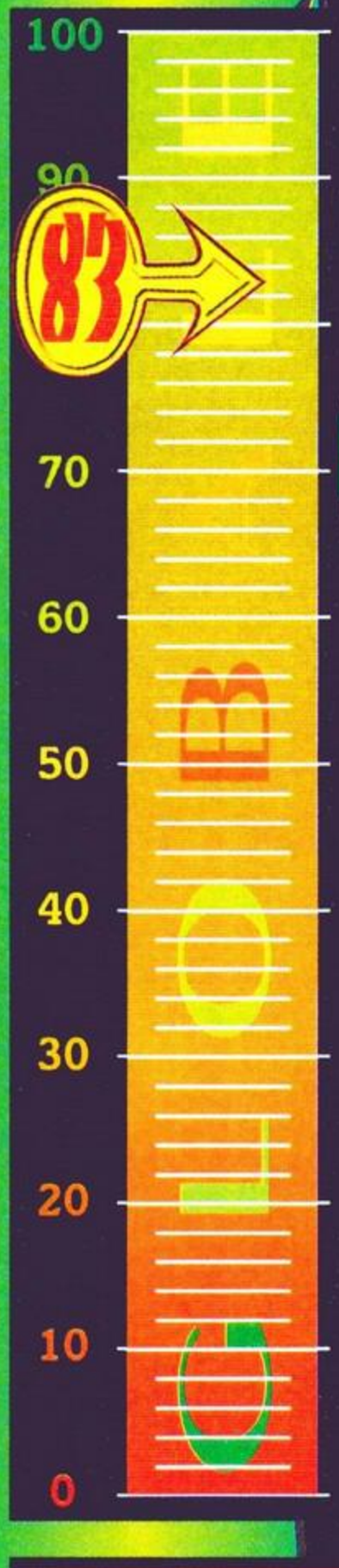
C,SO DUCA DEGLI ABRUZZI, 81 - 10129 TORINO
TEL. (011) 59.60.16 - 59.59.17 - FAX (011) 50.99.387 - 50.99.394
www.mysoft.it - e-mail . mysoft@mysoft.it

I nomi citati sono marchi registrati dalle rispettive case produttrici. Tutti i diritti

# ACTUA SOCCER 3

## Gira la palla, gira la palla, gira la palla, falla girar...

Le serie dedicate ai titoli calcistici sono molte, una delle più famose, ultimamente caduta in disgrazia, è quella Actua. Nella sfida che ha caratterizzato i primi anni di Playstation tra i titoli Gremlin quelli targati Fifa si è ultimamente inserito di prepotenza ISS Pro, che nella sua ultima incarnazione ha fatto piazza pulita della concorrenza. Per questo l'obiettivo di questo terzo capitolo qui recensito è quello di rientrare in corsa e di accaparrarsi una fetta di mercato. Lo sforzo in questo senso da parte dei programmatori è evidente, a partire dalla licenza acquisita, che ha permesso loro di inserire i nomi veri di tutti i giocatori delle nazionali del mondo e di molte squadre di club appartenenti ai più importanti campionati con le rose aggiornate. Grande soprattutto il lavoro svolto sull'editor: era dai tempi di Sensible Soccer che non se ne vedeva uno degno del suo nome. In pratica si può cambiare tutto il possibile: nomi, volti e parametri dei giocatori, colore e trama della maglia, dei calzoncini e anche dei calzettoni, nome della squadra e persino lo stadio in cui si giocano le partite in casa. Questi sono la riproduzione di alcuni degli stadi più famosi del mondo; quando si entra in campo la telecamera ruota e zooma mostrandoli in tutta la loro bellezza, senza incertezze, perdita di poligoni o nebbia in lontananza. Un po' meno spettacolari sono i giocatori, leggermente spigolosi soprattutto quando inquadrati da vicino. Le animazioni sono di buon livello, non particolarmente impressionanti e varie ma comunque discrete. Nel complesso il motore di gioco mantiene una fluidità più che sufficiente in ogni occasione e mostra degli evidenti miglioramenti rispetto ad Actua Soccer 2, portando il titolo Gremlin vicino al livello grafico degli ultimi giochi Fifa, anche come stile. Altro punto di contatto con il titolo EA è la maestosa abbondanza di opzioni che permettono di intervenire su molti parametri relativi all'incontro da disputare (velocità di gioco, livello di after touch, infortuni, etc.) e di creare la competizione che si preferisce, il tutto per gran gioia della longevità. Un'ulteriore passo nella direzione della spettacolarità e dell'ottima presentazione generale che carat-



CASA GREMLIN

TITOLO ACTUA SOCCER 3

SIMULAZIONE CALCISTICA

GIOCATORI 1-4

terizza Fifa è l'uso di un motivo pop di successo internazionale ("Let me entertain you" dell'oramai obeso ma sempre odioso Robbie Williams) come sottofondo mentre

ci si dedica alle opzioni. Una volta tanto la telecronaca non è terribile (perlomeno quella inglese, l'unica attiva nella versione che ho testato. Se non sbaglio quella italiana dovrebbe essere affidata alla voce di Daniele Massaro), le frasi campionate pur non abbondando sono abbastanza adatte alle situazioni che si vengono a creare e la voce fuori campo nomina anche i giocatori. Scarsi invece gli effetti sonori che dovrebbero ricreare l'atmosfera da stadio, i boati del pubblico sembrano un po' finti e soprattutto sono spesso slegati dalle azioni o inspiegabilmente latitanti in concomitanza con le reti segnate.

Fin qui devo ammettere che Actua Soccer mi ha veramente stupito, la buona resa visiva delle partite, l'aspetto accattivante fin dai menu iniziali e la pioggia di parametri e opzioni su cui intervenire fanno del titolo Gremlin uno dei primi della classe. Non so se ve ne siete accorti, ma ho volutamente lasciato per ultimo il discorso sulla giocabilità; tutto quello di cui vi ho raccontato fin qui rientra nella mia personale definizione di materiale di contorno a un gioco di calcio, non per niente Iss Pro è universalmente riconosciuto come il miglior titolo mai uscito nonostante la mancanza di licenze, canzonette, filmatini e (purtroppo) opzioni. AS3 ripropone il sistema di controllo semplificato dei suoi predecessori (un tasto per calciare a rete, uno per il passaggio, uno per il lancio/cross e uno per scattare) ma, grazie anche alla diminuita (e comunque variabile) velocità di gioco risulta immediato e abbastanza divertente. I difetti però rimangono troppi: i compagni seguono poco l'azione offensiva favorendo le iniziative personali; l'uso di soli quattro tasti del pad permette di costruire solo azioni semplici e lineari; i tackle scivolati sono completamente inutili e gestiti malissimo (se si manca l'avversario si percorrono dei metri prima di fermarsi); i portieri ripropongono tutta quella serie di errori e comportamenti irrazionali che da sempre affliggono le simulazioni calcistiche; l'aspetto tattico è sottovalutato, ci sono poche formazioni tra cui scegliere la propria e le strategie di gioco sono quasi inesistenti.

E' inevitabile dunque che il divertimento e il coinvolgimento delle prime partite lascino dopo qualche ora spazio alla frustrazione dovuta al limitante e limitato metodo di controllo e alla deficitaria intelligenza artificiale dei giocatori in campo. Il giudizio rimane più che sufficiente, ma aggiustando un po' il tiro il risultato finale poteva essere molto migliore.

Andrea "Rhapsody" Loiudice

MACCHINA

87 GRAFICA

SONORO 85

82 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 90

La rigiocabilità virtualmente illimitata, grazie alla possibilità di organizzare qualsiasi torneo e all'ottimo editor, è purtroppo in buona parte vanificata da una giocabilità soltanto mediocre. Se solo si potessero mettere insieme il sistema di gioco di Iss Pro e le opzioni di questo titolo otterremmo il gioco definitivo. Se un solo gioco di calcio non vi basta tenete in considerazione AS3 (magari aspettando di vedere come sarà Fifa 99), altrimenti dovreste aver capito dove puntare...

# YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

CHIAMA ADESSO **011.88.99.20**

**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE**
**PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET**
**SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H**

## SERVIZIO RIVENDITORI

I NOSTRI LISTINI PER RIVENDITORI CONTENGONO MOLTO DI PIU' DI QUELLO CHE POTETE IMMAGINARE:
videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd-guide strategiche-T-shirt TITOLI PC
e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA
Inviate la Vostra Richiesta allo 011.812.71.12

## Nintendo 64

Turok 2

GUIDE STRATEGICHE
BENJO E KAZOOJE
MARIO -QUEST 64
MISSIONIMPOSSIBLE
ZELDA
PELUCHES
MARIO-BENJO
YOSHY-ZELDA

Zelda

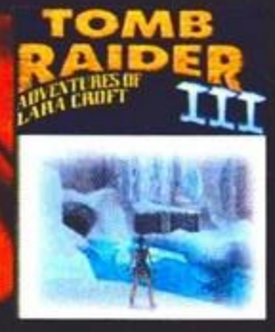
## REGALATI UN NATALE A 128BIT

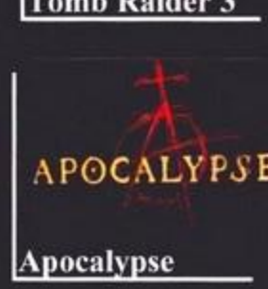
USCITE

**27/11**
July
Godzilla G.
Virtua Fighter 3
Pen Pen Tricelon
**23/12**
Seventh Cross
Sonic Adventure
Evolution
Sengoku Turb
**GENNAIO '99**
Sega Rally 2
Blue Stinger
Geist Force
Monaco GP
DISPONIBILE
Dreamcast Magazine

## Playstation

Tomb Raider 3



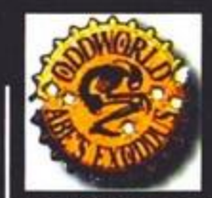




Apocalypse

Crash Bandicoot3

Formula 1 98

Ridge Racer 4 -2cd +Negcon DUAL SHOCK




Abe Oddysee 2

## Saturn

INOLTRE :
CAPCOM GEN. 1-2-3-4-5
E FINALMENTE
DUNGEONS & DRAGONS
COLLECTION

## Portatili

Da fine Dicembre

NeoGeoPocket:linkabile con DremCast

Color GameBoy

## Sempre disponibili

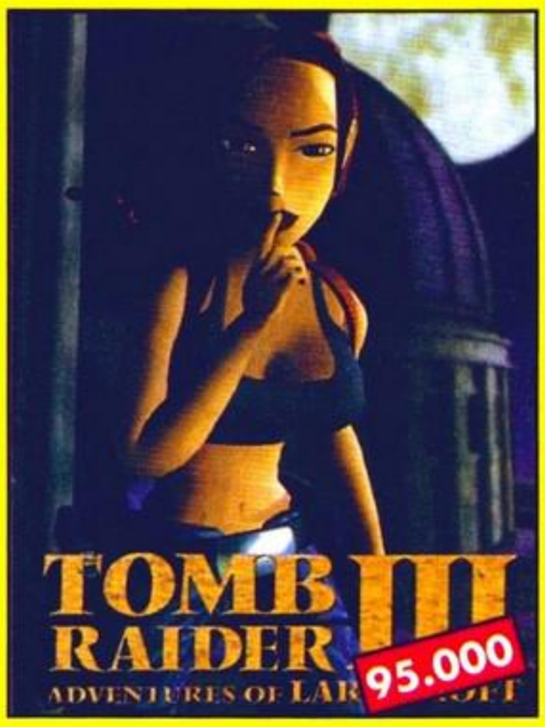
nomi e marchi e loghi appartengono ai legittimi proprietari

# HALLOWEEN GAMES

## VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA
## TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

### TITOLI PLAYSTATION PAL

| | |
|---|---|
| ACTUA GOLF 3 | L. 99.000 |
| ACTUA POOL | L. 95.000 |
| ACTUA SOCCER 3 | L. 95.000 |
| APOCALYPSE | L. 99.000 |
| ATLANTIS | L. 95.000 |
| BABY UNIVERSE | L. 59.000 |
| BLASTO | L. 69.000 |
| BOMBERMAN WORLD | L. 69.000 |
| BREATH OF FIRE 3 | L. 95.000 |
| BUST A GROVE + PORTA CD | L. 89.000 |
| BUST A MOVE 3DX | L. 85.000 |
| C&C RETALIATION | L. 95.000 |
| CARDINAL SYN | L. 89.000 |
| COLONY WARS 2 | L. 95.000 |
| COMMAND & CONQUER | L. 49.000 |
| COOL BOARDER 3 + PORTA CD | L. 89.000 |
| CRASH BANDICOOT | L. 49.000 |
| CRASH BANDICOOT 3 | L. 89.000 |
| CROC | L. 59.000 |
| FATE TO BLACK | L. 49.000 |
| FELONY 11/79 | L. 49.000 |
| FIFA SOCCER 99 | L. 89.000 |
| FORMULA 1 | L. 49.000 |
| FORMULA 1 98 | L. 89.000 |
| GEX 3D | L. 75.000 |
| GRAN TURISMO | L. 89.000 |
| GTA | L. 55.000 |
| HERCULES (DISNEY) | L. 49.000 |
| LIBERO GRANDE + PORTA CD | L. 89.000 |
| MEDIEVIL | L. 95.000 |
| MISTER DOMINO | L. 89.000 |
| MORTAL KOMBAT TRIOLOGY | L. 55.000 |
| MOTO RACER 2 | L. 95.000 |
| NBA LIVE 99 | L. 95.000 |
| ODDWORLD ABE'S EXODUS | L. 99.000 |
| ODDWORLD ABE'S ODIS. | L. 55.000 |
| PAX CORPUS | L. 49.000 |
| PITFALL 3D | L. 79.000 |
| POPULOUS | L. 95.000 |
| RESIDENT EVIL | L. 49.000 |
| SOVIET STRIKE | L. 49.000 |
| SPYRO THE DRAGON | L. 89.000 |
| TEKKEN 2 | L. 49.000 |
| TEKKEN 3 | L. 95.000 |
| TEST DRIVE 4X4 | L. 99.000 |
| TEST DRIVE 5 | L. 95.000 |
| TIME CRISIS | L. 49.000 |
| TOCA TOURING CAR 2 | L. 99.000 |
| TOMB RAIDER 3 | L. 99.000 |
| TOPOLINO (DISNEY) | L. 49.000 |
| VICTORY BOXING 2 | L. 95.000 |
| WILD ARMS italiano | L. 75.000 |
| WRECKIN CREW | L. 49.000 |



SPEDIZIONI CON CORRIERE / EXECUTIVE CONSEGNA 24/48 ORE
PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE / NOVITA' SETTIMANALI
DA TUTTO IL MONDO / VENDITA PER CORRISPONDENZA

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA
PER CORRISPONDENZA

### ACCESSORI SONY PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY italiano | L. 99.000 |
| ASCII GRIP | L. 55.000 |
| CAVO ANTENNA RF-UNIT | L. 29.000 |
| CAVO ESTENSIONE JOYPAD | L. 15.000 |
| CAVO SCART | L. 29.000 |
| JOYPAD DUAL SHOCK | L. 55.000 |
| JOYPAD NO ORIG. COLOR | L. 25.000 |
| JOYPAD ORIG. | L. 35.000 |
| MOUSE + TAPPETINO | L. 65.000 |
| PISTOLA NAMCO G-CON 45 | L. 79.000 |
| RESIDENT EVIL PAD | L. 69.000 |
| SCORPION GUN universale | L.79.000 |
| VOLANTE + PEDALIERA | L. 109.000 |
| PORTA CD ORIG. | L.25.000 |
| MEMORY CARD 120 BLOCCHI | L.65.000 |
| MEMORY CARD ORIG. | L. 35.000 |
| MEMORY CARD NO ORIG. | L.25.000 |

### TITOLI PLAYSTATION USA / JAPAN

| | |
|---|---|
| activision games usa | L. 109.000 |
| brave fencer musashi usa | L. 129.000 |
| bushido blade 2 usa | L. 119.000 |
| contra adventur usa | L. 119.000 |
| crash bandicoot 3 usa | L. 119.000 |
| darkstalker 3 usa | tel. |
| dragon seeds usa | L. 119.000 |
| exciting bass jap | L. 139.000 |
| kagero usa | L. 119.000 |
| macross v-fx jap | L. 109.000 |
| mega man legend usa | L. 119.000 |
| metal gear solid usa | L. 135.000 |
| parasite eve usa | L. 135.000 |
| rally cross 2 usa | L. 119.000 |
| rally de africa jap | L. 139.000 |
| ridge racer 4 jap | tel. |
| rival schools usa | L. 119.000 |
| rouge trip usa | L. 119.000 |
| silhouette mirage jap | L. 119.000 |
| smash court tennis jap | L. 139.000 |
| street figter zero 3 jap | tel. |
| superman usa | tel. |
| t'ai - fu usa | L. 119.000 |
| twist and metal 3 usa | L. 119.000 |
| vampire savior ex plus jap | L. 139.000 |
| xenogear usa | L. 119.000 |

**sony playstation + dual shock**
**L. 245.000**

## DA NOI TROVI SOLO SOFTWARE ORIGINALE

## HALLOWEEN GAMES AUGURA UN BUON NATALE E UN FELICE ANNO NUOVO A TUTTI!!

# PREVIEW

## Usare uno dei soliti giochi di parole sulle palle per questa introduzione sarebbe un po' troppo scontato, non vi pare? No? Beh, pazienza, tanto non lo scriverò...

Non c'è che dire: alla Taito il lavoro non manca di certo. Quello che manca, casomai, sono le idee. E' passato appena un mese dall'uscita di Bust-A-Move 3 per Nintendo 64, e già ci ritroviamo la preview del quarto episodio per Playstation. Potrei anche concludere qui il pezzo: chi di voi non ha mai provato Puzzle Bobble o titoli similari? Già, peccato che io debba sfornare cinquemila caratteri, quindi vediamo di inventarci qualcosa. Conoscete la favola di Cappuccetto Rosso? Come già il predecessore, Bust-A-Move 4 è un puzzle game che si basa su di un concept semplice e immediato: in sostanza voi, dotati di un apposito dispositivo "sparapalle" posizionato nella parte inferiore dello schermo, dovrete disporre delle sfere colorate (che vi arriveranno in ordine casuale) accanto a delle altre analoghe (che occupano la zona alta del quadro), in modo da formare dei gruppi di almeno tre "bocce" dello stesso colore. Una volta composti, i gruppi in questione scompariranno. Questo vi permetterà di eliminare anche le sfere appese a quelle di cui vi siete già sbarazzati. Scopo del gioco è, ovviamente, ripulire tutto lo schermo prima che le palle, che si abbassano di tanto in tanto, raggiungano l'altezza della vostra macchina sparapalle. Oltre alle sfere, i vari schemi presentano anche degli ostacoli di varia natura, tra cui caselle speciali che, se colpite, potranno generare diversi effetti (di solito, vi permettono di eliminare qualche palla in più). Per sommi capi, questa è la struttura del gioco, che è rimasta praticamente invariata dal primo Puzzle Bobble. Con ogni capitolo della saga, però, la Taito ha cercato di inventarsi una trama, secondo la quale finire il gioco vi consentirà di salvare il mondo o chi per esso. La cosa non sarebbe neanche strana, considerato che, nei videogiochi, la Terra è in costante pericolo; c'è però il piccolo particolare che i personaggi protagonisti della vicenda sono assolutamente fuori di testa. Realizzati, come già nei precedenti episodi della serie, con un design bambinesco e paciocco so (super deformed, per intenderci), fanno proprio venire voglia di stringerli a sé. Per bloccare loro il respiro. Abbiamo, tra gli altri, il classico Bub (o Bob? Questi due so-

# BUST-A-MOVE 4

no come Gianni e Pinotto: non sono mai riuscito a capire chi sia l'uno e chi sia l'altro), un tritone, un paio di ragazzine, un cavaliere, un vecchio, un alter ego malvagio di Bub (o Bob) e una specie di extraterrestre dagli occhi ad antenna. Ci troviamo dunque con una trama seria, all'interno della quale agiscono personaggi completamente privi di senso; situazione tipicamente giapponese che si rivela mostruosamente ridicola. Tanto per capirci: avete presente quel cartone animato incentrato sulle mini 4WD, nel quale gli avversari dei protagonisti vengono presentati come i più malvagi demoni che l'inferno possa partorire, pronti a trascinare nella dannazione il mondo intero? Ecco, il livello di squallore è molto simile. Ci conforta il fatto che, dietro a una storia altamente improbabile, ci sia comunque un gioco dalle provate qualità: sul fatto che la serie nata da Puzzle Bobble sia formata da titoli divertenti e coinvolgenti penso non ci siano dubbi. Io stesso, che non sono mai stato un grosso fan dei puzzle game, ho trovato motivo di spendere non pochi gettoni ogni volta che trovavo in sala giochi i coin-op da cui questi titoli sono tratti. Questo quarto episodio della saga di Bust-A-Move è inoltre fornito di un editor che vi permetterà di progettare i vostri livelli, inserendo gli ostacoli che preferirete e variando la quantità, il colore e la disposizione delle palle. Tra le varie modalità di gioco, oltre allo story mode, giocando il quale potrete portare a termine la trama di cui sopra, spicca quella che vi consente di cimentarvi in una serie di livelli in successione per poi valutare il vostro punteggio (basato, fondamentalmente, sulla velocità con cui liberate il quadro, ammesso che ce la facciate, e sulla "tecnica", ovvero il modo in cui siete stati in grado di sfruttare a vostro vantaggio la disposizione delle sfere). Dulcis in fundo, non può mancare l'opzione che rende tutti i giochi, e in particolare quelli di questo tipo, immensamente più divertenti: quella per il gioco a due. In effetti, questa modalità di gioco è fondamentale per la longevità di Bust-A-Move 4 che, per quanto divertente, rischia di non reggere molto bene alla prova del tempo, un po' come accade, per esempio, per i picchiaduro uno-contro-uno (ma, in verità, quasi tutti i giochi guadagnano non poco da un'opzione per due giocatori). Aspettiamo dunque di vedere la versione definitiva di questa nuova fatica della Taito, sicuri che ci farà divertire, ma una domanda sorge spontanea: cosa potrebbe indurre all'acquisto chi possiede già uno dei precedenti titoli?

Sergio "Ray" Porcellini

MACCHINA PLAYSTATION

CASA SOFTWARE TAITO

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

# WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
**0536/88.33.51 o allo**
**0522/40.60.68** oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26
http://www.mainstreet.it

## SONY PLAYSTATION

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ACTUA TENNIS | PAL | 95000 | MEDIEVIL | PAL | 89000 | THEME HOSPITAL | PAL | 95000 | MORTAL KOMBAT MITH. | USA | 109000 |
| ALL STAR TENNIS | PAL | 95000 | MEGAMEN 8 | PAL | 89000 | TIGER WOODS 99 GOLF | PAL | 95000 | MULTI RACING CHAMP. | PAL | 119000 |
| APOCALYPSE | PAL | 95000 | MEN IN BLACK | PAL | 95000 | TIME CRISIS + GUN | PAL | 119000 | NAGANO WINTER 64 | JAP | 59000 |
| ASSAULT | PAL | 95000 | METAL GEAR SOLID | USA | 119000 | TOCA TOURING CAR | PAL | 49000 | NASCAR 99 | USA | 129000 |
| ASTERIX | PAL | 95000 | MICROMACHINES V3 | PAL | 49000 | TOCA TOURING CAR 2 | PAL | 99000 | NBA COURTSIDE | PAL | 129000 |
| ASTEROIDS | PAL | 89000 | MORTAL KOMBAT 4 | PAL | 95000 | TOMB RAIDER 3 | PAL | 95000 | NBA HANG TIME | PAL | 69000 |
| AZURE DREAMS | PAL | 95000 | MOTO RACER 2 | PAL | 95000 | TOMBI | PAL | 89000 | NBA IN THE ZONE 98 | JAP | 89000 |
| B-MOVIE | PAL | 95000 | MUSIC | PAL | 79000 | UNHOLY WAR | PAL | 95000 | NBA LIVE 99 | PAL | 139000 |
| BABY UNIVERSE | PAL | 79000 | NASCAR 99 | PAL | 95000 | V-BALL | PAL | 89000 | NHL 99 | PAL | 139000 |
| BASS MASTER CLASSIC T.E. | PAL | 95000 | NBA LIVE 99 | PAL | 95000 | V-RALLY | PAL | 49000 | OFF ROAD CHALLENGE | PAL | 129000 |
| BIG BASS WORLD CHAMP. | USA | 119000 | NHL 99 | PAL | 95000 | VERSAILLES | PAL | 79000 | PILOT WING | PAL | 69000 |
| BLAST RADIUS | PAL | 79000 | NHL POWERPLAY 98 | PAL | 89000 | VICTORY BOXING 2 | PAL | 95000 | QUAKE 2 | USA | 139000 |
| BLASTO | PAL | 89000 | NINJA SHADOW OF DARK. | PAL | 95000 | VIVA SOCCER | PAL | 95000 | QUAKE 64 | PAL | 129000 |
| BLUE BREAKER BURST | JAP | 119000 | O.D.T. | PAL | 89000 | VR BASEBALL 99 | PAL | 95000 | ROADSTERS 98 | USA | 139000 |
| BOMBA 98 | PAL | 79000 | ODDWORLD 2 ABE'S EX. | PAL | 95000 | VS | PAL | 79000 | RUSH 2: EXTEREME | | |
| BOMBERMAN WORLD | PAL | 79000 | ODDWORLD ABE'S OD. | PAL | 49000 | WARGAMES | PAL | 95000 | RACING USA | USA | 139000 |
| BOXING 99 | PAL | 95000 | OMIKRON: THE NOMAD SOUL | PAL | 99000 | WAYNE GRETZY HOCKEY 98 | PAL | 79000 | SAN FRANCISCO RUSH | USA | 79000 |
| BREAK POINT TENNIS | PAL | 79000 | ONE | PAL | 79000 | WCW NITRO | PAL | 89000 | SAN FRANCISCO RUSH | PAL | 119000 |
| BREATH OF FIRE 3 | PAL | 95000 | PARASITE EVE | USA | 139000 | WILD 9 | PAL | 95000 | STAR WARS ROUGUE | | |
| BUST A GROOVE | PAL | 89000 | PERFECT ASSASSIN | PAL | 69000 | WILD ARMS | PAL | 89000 | SQUADRON | PAL | 119000 |
| BUST A MOVE 2 | PAL | 49000 | PFA SOCCER MANAGER | PAL | 95000 | WING OVER 2 | PAL | 95000 | SUPERMAN | USA | 139000 |
| BUST A MOVE 3 | PAL | 59000 | PITFALL 3D | PAL | 89000 | X MEN VS STREET FIGHT. | PAL | 95000 | TETRISPHERE | PAL | 119000 |
| C3 RACING | PAL | 95000 | POINT BLANK | PAL | 79000 | XEVIOUS 3D | PAL | 79000 | TONIC TROUBLE | USA | 139000 |
| CLASSIC GAMES | | | PREMIER MANAGER 98 | PAL | 95000 | | | | TOP GEAR OVERDRIVE | PAL | 119000 |
| ACTIVISION (30 GIOCHI) | JAP | 99000 | PSYCHIC FORCE | PAL | 89000 | | | | TUROK 2 | USA | 139000 |
| COLIN MC RAE RALLY | PAL | 99000 | QUAKE 2 | PAL | 95000 | | | | TWISTED EDGE | PAL | 129000 |
| COMMAND & CONQUER | PAL | 49000 | R-TYPES | PAL | 95000 | | | | VIRTUAL POOL 64 | USA | 139000 |
| CONSTRUCTOR | PAL | 95000 | RASCAL | PAL | 69000 | | | | WAVE RACE | PAL | 69000 |
| COOL BOARDER 3 | PAL | 89000 | RAYMAN 2 | PAL | 95000 | | | | WIPEOUT 64 | USA | 139000 |
| CRASH BANDICOOT | PAL | 49000 | REBEL ASSAULT 2 | PAL | 89000 | | | | YOSHI ISLAND 64 | PAL | 109000 |
| CRASH BANDICOOT 2 | PAL | 89000 | RED ALERT RETAILATION | PAL | 95000 | | | | ZELDA 64 | TEL. | 119000 |
| CRASH BANDICOOT 3 | PAL | 89000 | RESIDENT EVIL | PAL | 49000 | | | | | | |
| CRISIS CITY | JAP | 99000 | RES. EVIL 2 (DUAL SHOCK) | PAL | 109000 | | | | | | |
| CROC | PAL | 49000 | RETURN FIRE | PAL | 69000 | | | | | | |
| CYBERIA | PAL | 79000 | RIDGE RACER REV. | PAL | 49000 | | | | | | |
| DARKSTALKERS 3 | USA | 119000 | ROAD RASH 3D | PAL | 95000 | | | | | | |
| DEEP BLUE | PAL | 95000 | ROCK & ROLL RACING 2 | PAL | 89000 | | | | | | |
| DESCENT 2 | PAL | 59000 | ROUGUE TRIP | USA | 109000 | | | | | | |
| DUKE NUKEM | PAL | 89000 | SAMPRAS EXTR. TENNIS | PAL | 79000 | | | | | | |
| DUKE NUKEM TIME TO KILL | PAL | 95000 | SAN FRANCISCO RUSH | PAL | 89000 | | | | | | |
| EARTHWORM JIM 3D | PAL | 95000 | SAN FR. RUSH 2 EXTR. | PAL | 95000 | | | | | | |
| EINHANDER | USA | 119000 | SCARS | PAL | 95000 | | | | | | |
| FELONY | PAL | 89000 | SENSIBLE SOC. CLUB EDIT. | PAL | 95000 | | | | | | |
| FIFA 99 | PAL | 95000 | SENTINEL RETURN | PAL | 49000 | | | | | | |
| FORMULA 1 98 | PAL | 95000 | SHAO LIN | PAL | 95000 | | | | | | |
| FROGGER | PAL | 89000 | SILENT HILL | USA | 119000 | | | | | | |
| FUTURE COP L.A.P.D. | PAL | 95000 | SNOW BREAK EXTREME | PAL | 89000 | | | | | | |
| GEX 3D | PAL | 89000 | SOUKAIGI | JAP | 109000 | | | | | | |
| GHOST IN THE SHELL | PAL | 89000 | SOUL BLADE | PAL | 89000 | | | | | | |
| GRAN TURISMO | PAL | 95000 | SOUL CALIBUR | JAP | 139000 | | | | | | |
| GUILTY GEAR | JAP | 119000 | SPYRO THE DRAGON | PAL | 89000 | | | | | | |
| HEART OF DARKNESS | PAL | 95000 | STAR WARS DARK FORCES | PAL | 89000 | | | | | | |
| HERC'S ADVENTURES | PAL | 89000 | STREET FIGHTER COLL. | PAL | 89000 | | | | | | |
| HERCULES | PAL | 49000 | SUPER MATCH SOCCER | PAL | 79000 | | | | | | |
| INTER. SUP. STAR | | | SUPER PANG COLLECTION | PAL | 89000 | | | | | | |
| SOCCER PRO 98 | PAL | 99000 | SUPER PUZZLE FIGHTER II | PAL | 79000 | | | | | | |
| JOE BLOW | PAL | 99000 | SUPERMAN | USA | 119000 | | | | | | |
| K1 ARENA FIGHTERS | PAL | 79000 | SYNDICATE WARS | PAL | 79000 | | | | | | |
| KULA WORLD | PAL | 89000 | SYPHON FILTER | USA | 119000 | | | | | | |
| KURUSHI | PAL | 79000 | TALES OF DESTINY | USA | 119000 | | | | | | |
| LEGACY OF KAIN | PAL | 79000 | TEKKEN | PAL | 49000 | | | | | | |
| LEGACY OF KAIN 2 | | | TEKKEN 2 | PAL | 49000 | | | | | | |
| SOUL REAVER | USA | 119000 | TEKKEN 3 | PAL | 99000 | | | | | | |
| LEGEND | PAL | 95000 | TENCHU | PAL | 95000 | | | | | | |
| LIBERO GRANDE | PAL | 89000 | TEST DRIVE 4 | PAL | 89000 | | | | | | |
| LUCKY LUKE | PAL | 89000 | TEST DRIVE 5 | PAL | 95000 | | | | | | |
| M.OWEN WORLD LEAGUE | | | TETRIS PLUS | PAL | 89000 | | | | | | |
| SOCCER 99 | PAL | 95000 | THE CONTRACT | USA | 119000 | | | | | | |
| MADDEN 99 | PAL | 95000 | THE FIFTH ELEMENT | PAL | 95000 | | | | | | |

## NINTENDO ULTRA 64

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 007 GOLDENEYE | PAL | 129000 | KNIFE EDGE | PAL | 139000 |
| 1080 SNOWBOARDING | PAL | 129000 | LAMBORGHINI | PAL | 99000 |
| AIRBOARDER 64 | PAL | 109000 | LAMBORGHINI | USA | 79000 |
| ALL STAR BASEBALL | PAL | 109000 | MARIO 64 | PAL | 109000 |
| BANJO KAZOOIE | PAL | 109000 | MARIO KART 64 | PAL | 109000 |
| BODY HARVEST | USA | TEL. | MICROMACHINES 64 | USA | 129000 |
| BOMBERMAN HERO | USA | 129000 | MISSION IMPOSSIBLE | | |
| BOMBERMAN WORLD | PAL | 109000 | (PARLATO ITAL.) | PAL | 139000 |
| BUCK BUMBLE | USA | 129000 | MORTAL KOMBAT 4 | PAL | 129000 |
| BUST A MOVE 2 | PAL | 99000 | | | |
| BUST A MOVE 3 | PAL | 109000 | | | |
| CHAMALEON TWIST | USA | 109000 | | | |
| CHOPPER ATTACK | PAL | 109000 | | | |
| CHORO Q 64 | JAP | 99000 | | | |
| CRUIS'N USA | PAL | 89000 | | | |
| CRUIS'N WORLD | PAL | 119000 | | | |
| DIDDY KONG RACING | PAL | 119000 | | | |
| DUAL HEROES | PAL | 119000 | | | |
| DUKE NUKEM | PAL | 109000 | | | |
| EARTHWORM JIM 3D | PAL | 129000 | | | |
| EXTREME G 2 | PAL | 129000 | | | |
| F-ZERO X | PAL | 119000 | | | |
| F1 WORLD GRAND PRIX | PAL | 119000 | | | |
| FIFA 64 | PAL | 59000 | | | |
| FIFA 98 | PAL | 129000 | | | |
| FIFA 99 | PAL | 139000 | | | |
| FIGHTING FORCE 64 | PAL | 139000 | | | |
| GEX 64 | USA | 129000 | | | |
| GLOVER | PAL | 129000 | | | |
| INT. SUP. STAR SOC. 64 | PAL | 99000 | | | |
| INT. SUP. STAR SOC. PRO 98 | PAL | 119000 | | | |
| KILLER INSTINCT | PAL | 119000 | | | |

## DREAMCAST

| | |
|---|---|
| BLUE STINGER | TELEF. |
| D2 | TELEF. |
| GODZILLA GENERATIONS | TELEF. |
| INCOMING | TELEF. |
| SEGA RALLY 2 | TELEF. |
| SEVENTH CROSS | TELEF. |
| SONIC ADVENTURES | TELEF. |
| VIRTUA FIGHTER 3: | |
| TEAM BATTLE | TELEF. |
| VIRTUA STRIKER 2 | TELEF. |

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**

**REGGIO EMILIA**
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068
**SASSUOLO**
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

# Questi sono i grandi nomi del software cd-rom:

# e questo è l'unico nome che li distribuisce tutti:

Sweetware
THE GLOBAL DISTRIBUTOR

SWEETWARE DISTRIBUISCE TUTTI I GRANDI NOMI ITALIANI DEL SOFTWARE SU CD-ROM. ED IMPORTA I MIGLIORI TITOLI INTERNAZIONALI. CIÒ LA RENDE L'UNICO DISTRIBUTORE IN GRADO DI OFFRIRE ASSOLUTAMENTE TUTTO CIÒ CHE CONTA NEL PANORAMA DEL SOFTWARE CONSUMER. ED A **PREZZI ASSOLUTAMENTE IDENTICI** A QUELLI DEI PRODUTTORI.

PER LA CLIENTELA, QUESTO SIGNIFICA UN FORNITORE UNICO, ORDINI UNICI PER PRODOTTI DI DIVERSE TIPOLOGIE, BOLLE E FATTURE UNICHE. IN ALTRE PAROLE, UN **CONSIDEREVOLE RISPARMIO** IN TERMINI SIA DI DENARO CHE DI TEMPO. ED INFINE UN ASSAI PIÙ FACILE RAGGIUNGIMENTO DI VOLUMI DI LAVORO CHE CONSENTONO CONDIZIONI COMMERCIALI PARTICOLARMENTE FAVOREVOLI.

I 16 ANNI DI ESPERIENZA NELLA DISTRIBUZIONE DI SOFTWARE CI HANNO INSEGNATO MOLTO. PERCIÒ, ANZICHÉ PROPINARE PROCEDURE TANTO ELABORATE QUANTO DI DUBBIA UTILITÀ, NOI OFFRIAMO SEMPLICEMENTE UN MODO DI LAVORARE ESTREMAMENTE VELOCE, UNA STRUTTURA STRAORDINARIAMENTE SNELLA ED UNA DISPONIBILITÀ AL DIALOGO ASSOLUTAMENTE TOTALE. SICCHÉ, QUALE CHE SIANO I DESIDERI, LE PROPOSTE, LE NECESSITÀ O I PROBLEMI DEI NOSTRI CLIENTI, ESSI TROVERANNO SEMPRE UN INTERLOCUTORE CON CUI PARLARE, DISCUTERE E SOPRATTUTTO DECIDERE. SUBITO ED AL DI FUORI DI OGNI SCIOCCO SCHEMA CONVENZIONALE. **SENZA VINCOLI DI CONTRATTI E SENZA OBBLIGHI DI SOMMINISTRAZIONI FORZATE.**

CHI HA LAVORATO CON NOI SA ESATTAMENTE QUANTO CIÒ SIGNIFICHI. CI AUGURIAMO CHE ANCHE VOI VORRETE SCOPRIRLO. E NATURALMENTE, APPREZZARLO.

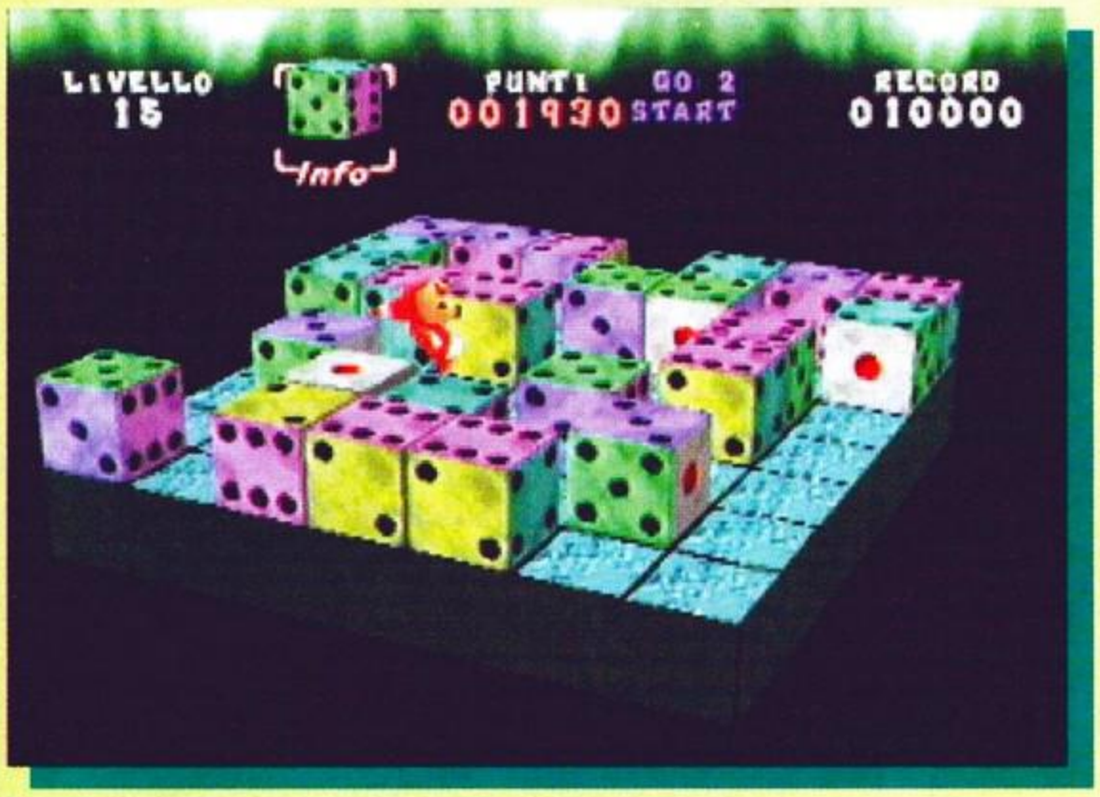
(SWEETWARE DISTRIBUISCE ESCLUSIVAMENTE AI SIGNORI RIVENDITORI)

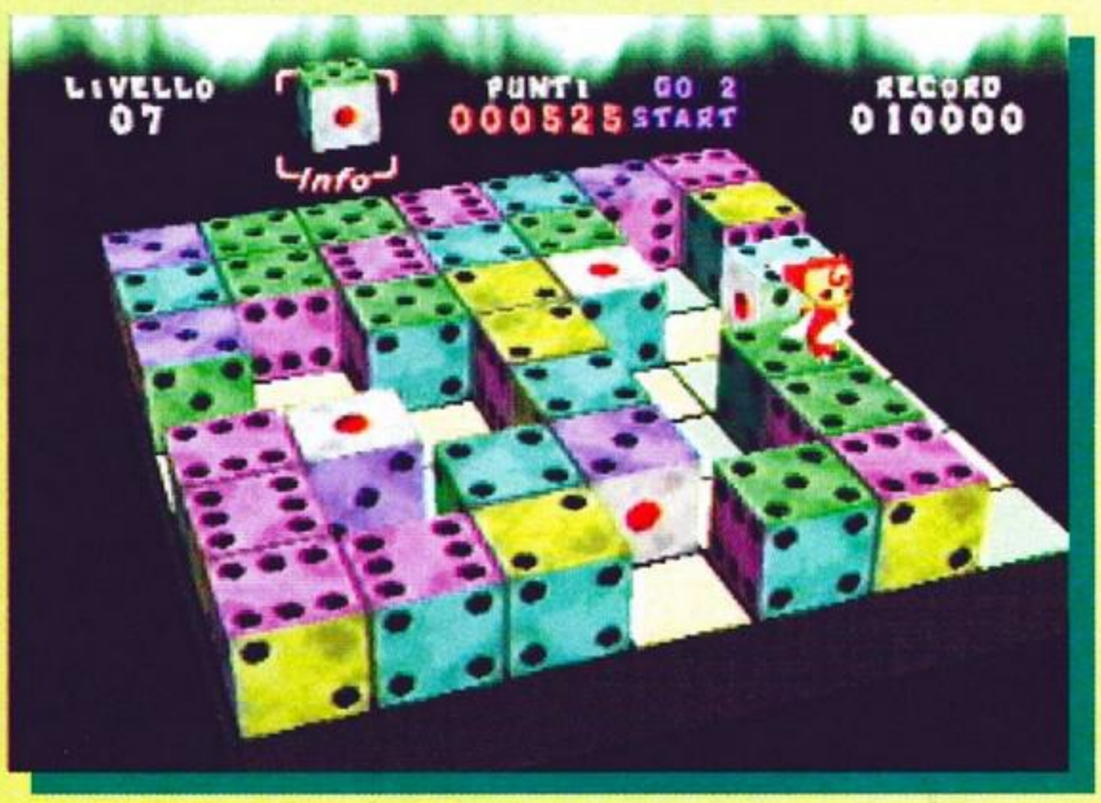
Sweetware srl - Via San Simpliciano 5 - 20121 Milano
Tel. (02) 8056983 (5 linee r.a.) - Fax (02) 8056975
Internet: www4.iol.it/sweetware - e-mail: sweetware@iol.it

# PREVIEW

## "Sergio, avrei qui un paio di giochi dei quali mi dovresti scrivere la preview..." "OK, Alex, per quando?" "Uhm... Per ieri"

L'introduzione che avete appena letto non è che un piccolo esempio delle conversazioni che nascono tra me e il nostro beneamato (più o meno) caporedattore quando parliamo di lavoro. Eh sì, il mio è un lavoro difficile, ma mi piace perché l'ho scelto io: come arrivare appena in tempo per scrivere diecimila caratteri in dieci minuti... Naturalmente, questo è un caso estremo: in genere, mi si chiede di scrivere articoli da consegnare un settimana prima rispetto al giorno in cui mi vengono assegnati, ma sono del parere che redattori ci si nasca... Dato che non tutti veniamo strangolati appena usciti dall'utero materno, esistono le riviste di videogiochi. Facezie a parte, parliamo di questo Devil Dice, un singolare puzzle game di prossima uscita per Playstation. In questo gioco impersonerete un diavoletto (da cui il titolo) impegnato a prevalere sui propri simili in una competizione alquanto bizzarra: posto su di una plancia divisa in quadrati, il vostro alter ego dovrà far rotolare sulla stessa dei dadi (a sei facce, per fortuna, poi capirete il perché), in modo da porne un certo numero in quadretti adiacenti. Il numero di dadi in questione deve essere uguale o superiore alla quantità di puntini che compaiono sulla faccia del dado rivolta verso l'alto; quindi, ad esempio, dovrete affiancare tre dadi che mostrano il tre, due che mostrano il due, e così via. Una volta compiuta questa operazione, i dadi in questione scompariranno, sprofondando nella plancia. Ovviamente, il fatto che facciate rotolare i dadi comporta che, ad ogni "rotolamento", la faccia rivolta verso l'alto cambierà; ne consegue che l'impresa non è facile come può sembrare di primo acchito, soprattutto considerando il fatto che ci saranno uno o più diavoletti controllati dal computer che tenteranno di fare la sessa cosa fregandosene dei vostri sforzi: può darsi che facciate una fatica immane ad allineare un certo numero di dai per farli scomparire e che uno dei vostri rivali vanifichi il vostro operato semplicemente spostando uno dei cubi rotolanti.... Quanto scritto sopra, però, non è sempre valido: i dadi che mostrano il numero "1", infatti, si comportano diversa-



essere utile. Per montare di nuovo sui dadi non vi resterà che aspettare che ne spunti uno dal suolo e salirci sopra mentre sta "crescendo". In genere, le sfide di Devil Dice hanno luogo tra due diavoletti (il secondo dei quali, se non disponete di un altro giocatore, è controllato dalla pleistescion stessa), il cui scopo è realizzare un certo numero di allineamenti (deciso prima dell'inizio della partita) prima che l'avversario faccia altrettanto. Notare che concludere con successo uno di tali allineamenti di dadi non solo vi farà avvicinare alla vittoria, ma annullerà anche il valore di uno di quelli ottenuti dal vostro rivale. In altre parole, se il giocatore A riesce a realizzare due combinazioni di dadi e, in seguito, il giocatore B ne conclude una, il giocatore A risulterà averne portata a termine una sola. Il vero caos totale-globale arriva quando si sceglie l'opzione "War", che consente a un congruo numero di diavoletti di sfidarsi sulla stessa plancia, rendendo incasinatissimo lo svolgimento dell'azione. Non manca tutta una serie di opzioni che dovrebbero conferire una certa longevità al titolo: oltre alle canoniche modalità di gioco, ne abbiamo una che vi sfiderà a far scomparire alcuni dadi compiendo solo un certo numero di mosse (cioè, facendo rotolare i dadi stessi solo un dato numero di volte) e un'altra che potremo definire "training", giacché sarete solo voi a trovarvi sulla plancia; in questo caso, giocherete per un tempo da voi stabilito che, nel caso siate in grado di passare la vita senza mangiare, bere e andare in bagno, può essere anche eterno, almeno finché dura la corrente.

Devil Dice può risultare divertente, ma non è certo immediato: probabilmente consci di ciò, i programmatori hanno inserito una guida che vi spiegherà le regole del gioco nel dettaglio. L'unico problema è che la guida in questione è piuttosto lunghetta e noiosa e non so se avrete voglia di leggervela tutta (io mi sono appellato a Marco, che l'ha fatto); può aiutare, comunque, il fatto che, tra le lingue nelle quali è stato tradotto il gioco, c'è anche l'italiano.

**Sergio "Ray" Porcellini**

mente. In breve, dovrete cercare di allineare un 1 a dei gruppi di dadi che stiano già sprofondando; così facendo scompariranno tutti i dadi con la faccia numero 1 rivolta verso l'alto, eccettuato quella che avrete spostato per effettuare questa operazione. Come avrete capito dalle foto, il diavoletto da voi controllato si trova sui dadi stessi: non sarà raro, quindi, che uno di essi, in seguito ad un allineamento (compiuto da voi o da un avversario) vi affondi sotto i piedi, lasciandovi sulla plancia, sulla quale potrete spostare i cubazzi solo spingendoli. In questo modo non rotoleranno (non potrete perciò cambiare il numero che mostrano), ma anche questo sistema può

MACCHINA
PLAYSTATION

CASA SOFTWARE
SONY

# CONSOLE POINT

"dal 1992 ..... lo specialista del videogame"

PlayStation
VIP CENTER

NINTENDO 64

PC
CD ROM

SEGA
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM

Nintendo
S. NINTENDO
GAME BOY

## VENDITA PER CORRISPONDENZA

### AFFILIATI

- COMPUTERS GAMES & ALTRO
  SOVERATO (CZ)
- ROMANELLO S.A.S.
  CORIGLIANO (CS)
- GAMES MASTER
  VIA MACALLE' (CS)
- DIELLE COMPUTERS
  VIA TUFOLO (KR)
- DIVINTEL POINT
  CORECA AMANTEA (CS)
- SCASI INFORMATICA
  NICOTERA (VV)
- JAFLOS
  S. GIOVANNI IN F. (CS)
- PC PROJECT
  CATANZARO LIDO (CZ)
- MEDIA SHOP
  PIANOPOLI (CZ)
- VOBIS
  LAMEZIA TERME (CZ)

# PALAZZO "I GEMELLI"
# COMMENDA DI RENDE
# COSENZA

VIA G. VERDI (pal. Gemelli) - 87036 RENDE (CS)

Drill Drill Drill

0984/466667 - 465487

0984/465487

E-MAIL conpoint@diemme.it

CREATIVE ART (CS)

# Se credi che la leucemia resterà un male inguaribile devi farci un favore.

*Piantarla.*

Dal 5 all'8 dicembre
nella tua città trovi
le Stelle di Natale
per sostenere la ricerca
e la cura delle leucemie.

**ASSOCIAZIONE ITALIANA CONTRO LE LEUCEMIE**
ONLUS

*Sede Nazionale Via Ravenna, 34 - 00161 Roma*

*c/c Postale n. 46716007*

*www.ail.it*

*Se vuoi sapere quali sono le piazze con le Stelle dell'Ail chiama il numero 06/4402696*

10 ANNI DI STELLE

SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA

ARMANDO TESTA SPA SI RINGRAZIA L'EDITORE CHE PUBBLICA GRATUITAMENTE QUESTO ANNUNCIO

# PREVIEW

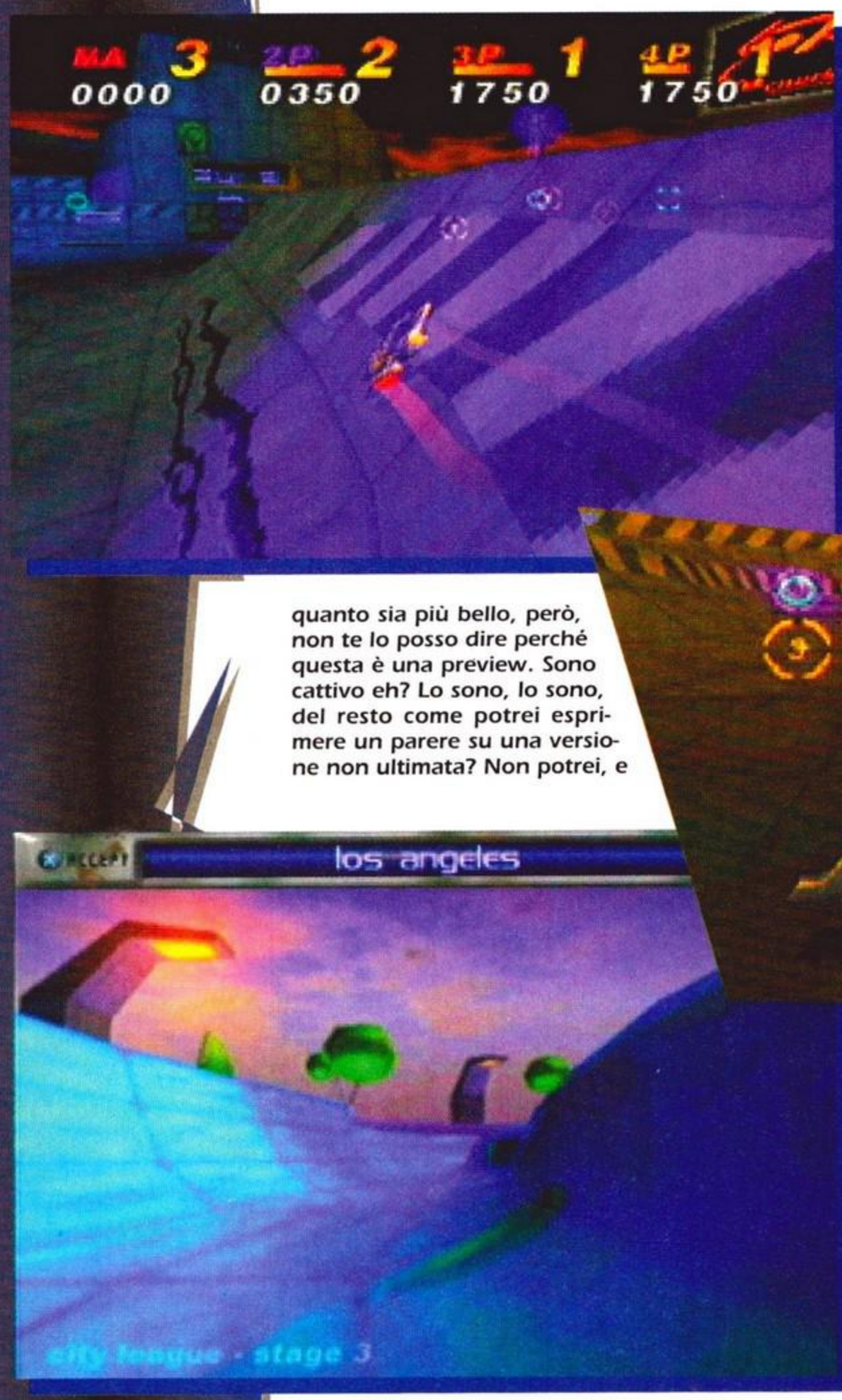
# DODGEM ARENA

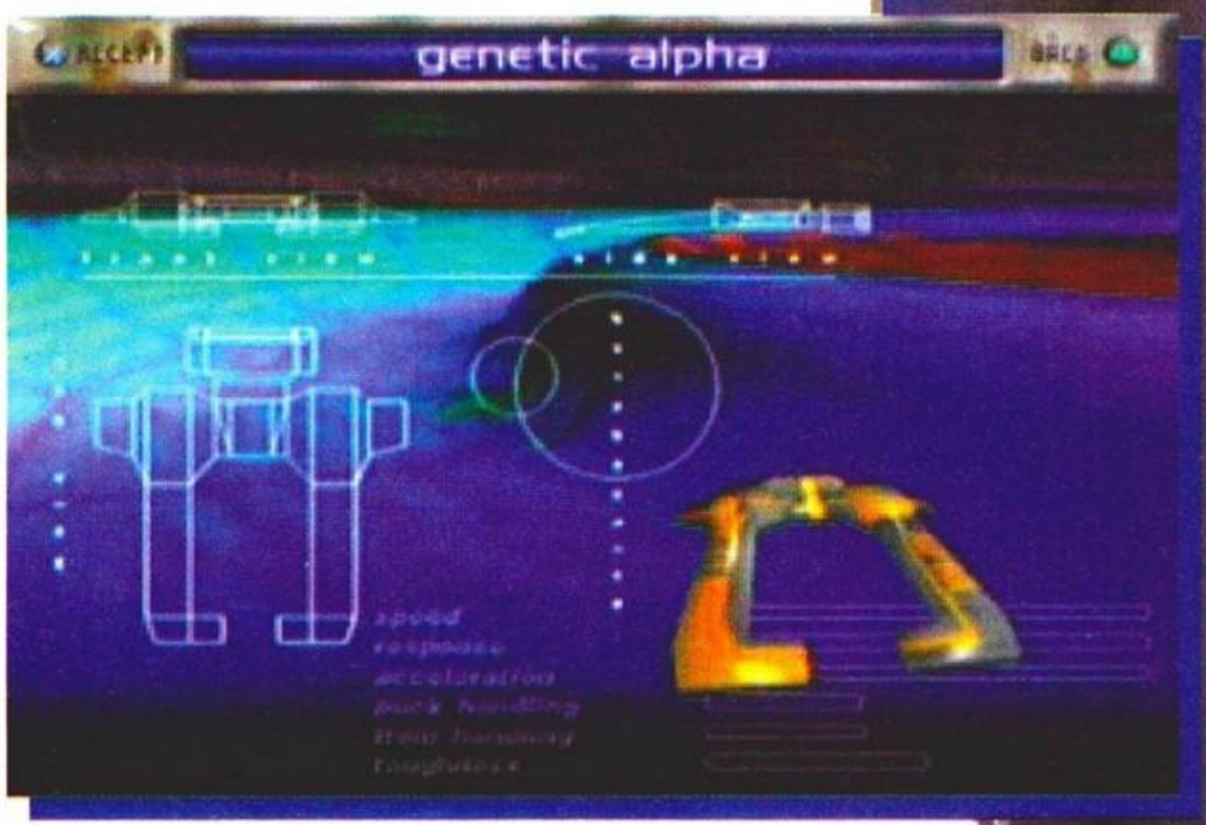
## Uhm, sbaglio o questi giochi futuristici si assomigliano un po' tutti?

Non appena ho visto questo gioco ho pensato: "Uhm, assomiglia a Eliminator" della Psygnosis, e poi: "Ah no, meno male, è un po' più bello". Di quanto sia più bello, però, non te lo posso dire perché questa è una preview. Sono cattivo eh? Lo sono, lo sono, del resto come potrei esprimere un parere su una versione non ultimata? Non potrei, e infatti non lo faccio. Ora, tu ti chiederai cosa stia blaterando, ebbene, non hai tutti i torti: fuffa. In effetti sto scrivendo cercando di trovare un qualcosa per cominciare a parlare del gioco, ma non ci riesco; è un po' come quando sei interrogato a scuola e parli al professore senza sapere minimamente dove ti porterà il tuo discorso, e tantomeno senza sapere se riuscirai a ricordarti qualcosa. Io mi trovo più o meno nella medesima situazione, solo che io so cosa dire, ma non trovo "l'aggancio" per farlo.

E invece, ta-dah, l'ho trovato, le quattro righe sopra (va beh, quattro in senso figurato) mi sono servite per chiarirmi la mente, e ora posso finalmente dire che questo è un gioco ambientato in un futuro prossimo, dove lo sport nazionale (sempre lì si va a finire) è quello di guidare delle curiose navicelle che fluttuano a tre centimetri da terra (forse anche quattro), e di raccogliere dei dischetti blu da depositare in una sorta di cilindro che gira per l'area di gioco. Ora, correggimi se sbaglio (sto scherzando, non ti azzardare a interrompermi), ma è mai possibile che fra cento o anche duecento anni avremo tutti a che fare con intrattenimenti tanto idioti? O.K., anche in questo periodo non è che andiamo benone in fatto di sport dementi ma cavolo, quando si pensa al futuro ci si immagina o sport in cui sono i robot a giocare (quindi sai che divertimento), o delle navette che corrono come disperate sparandosi e disintegrandosi (come se costassero poco). Ad ogni modo, pazienza, tanto poco importa per il momento, vedremo come saremo messi fra duecento anni e valuteremo.

Tornando al gioco, il fatto di dover raccogliere un disco per portarselo in giro e scaricarlo in un cilindro sembra davvero una stupidata, ma devo ammettere di essermi parecchio divertito (forse perché sono stupido). Assieme a te, infatti, ci saranno altre tre navicelle comandate dal computer, che faranno di tutto per raccogliere i suddetti dischetti per depositarli a loro volta nel cilindro (dal quale uscirà un bel coniglio). Vince chi avrà totalizzato il maggior numero di punti, ottenibili in due maniere: consegnando appunto il dischetto nel cilindro (mille punti) e sparando agli avversari (solo cinquanta). Le cose, inoltre, si faranno difficili quando, con l'avanzare dei livelli e quindi con l'aumentare della dif-






ficoltà, diminuirà anche il numero dei dischetti disponibili, quindi non si potrà fare a meno di combattere (o battere sul tempo) contro le navette avverse per impadronirsi dell'agognato oggetto circolare.
Visto che ho parlato del mezzo (non so dove, ma credo di averlo fatto da qualche parte) che avrai l'onore di pilotare, mi sembra giusto anticiparti che il suo controllo non sarà affatto semplice, non perché ci vogliano particolari combinazioni di tasti per farlo andare, ma perché sarà talmente sensibile alle tue solleci-

tazioni, che ti ci vorrà parecchio tempo prima di riuscire a controllarlo dignitosamente, e comunque avrai sempre dei problemi quando dovrai prendere degli oggetti (spesso non potrai fare a meno di fermarti e avvicinartici a due all'ora).
I livelli a disposizione sono parecchi, così come lo sono le navicelle dalle differenti caratteristiche; e se le astronavine e i livelli sono tanti, quante saranno le armi? Poche, eh sì, perché questo è un gioco che prediligerà l'uso della zucca (o meglio, dell'astuzia) rispetto a quello della forza bruta, quindi una grande quantità di ordigni non era per nulla necessaria (infatti potrai disporre solo di qualche missile, e di qualche laseruccio). Oltre a questo, comunque, per i vari livelli di forma circolare e su più piani, troverai bonus, ampolle energetiche, ecc.
Da segnalare, inoltre, la possibilità di giocare in due e di usare il CD come specchietto da viaggio.
D'altro sinceramente non so proprio cosa dire, a parte che fin da subito ti posso anticipare che questo Dodgem Arena probabilmente non finirà nella lista dei migliori giochi per PlayStation, ma che risulta (già fin d'ora) discretamente divertente nella sua semplicità concettuale.
A proposito, te l'ho già detto Buon Natale? Noo? Allora Buona Pasqua e felice cresima (ahahah, sono troppo simpatico, che belle battute che faccio).

Raffaele Sogni

MACCHINA PLAYSTATION

CASA SOFTWARE PROJECT TWO

# mondo console

- SONY PLAYSTATION
- SEGA DREAMCAST
- NINTENDO 64
- PC CD-ROM

È ARRIVATO!

ACCESSORI PER TUTTE
LE CONSOLE

OFFERTISSIME A PARTIRE
DA L. 40.000

## TELEFONO E FAX
# 07154856

Importiamo direttamente da USA e HONG KONG

**ORDINI 24 ORE SU 24**

**SI EFFETTUA SERVIZIO PER RIVENDITORI**

Mondo Console di Pirozzi Giampaolo

**punto vendita:**
LARGO S. COSMA, 2B - ANCONA - TEL. e FAX 071/54856

# novità

METAL GEAR SOLID

ZELDA 64

FINAL FANTASY VIII

TOMB RAIDER III

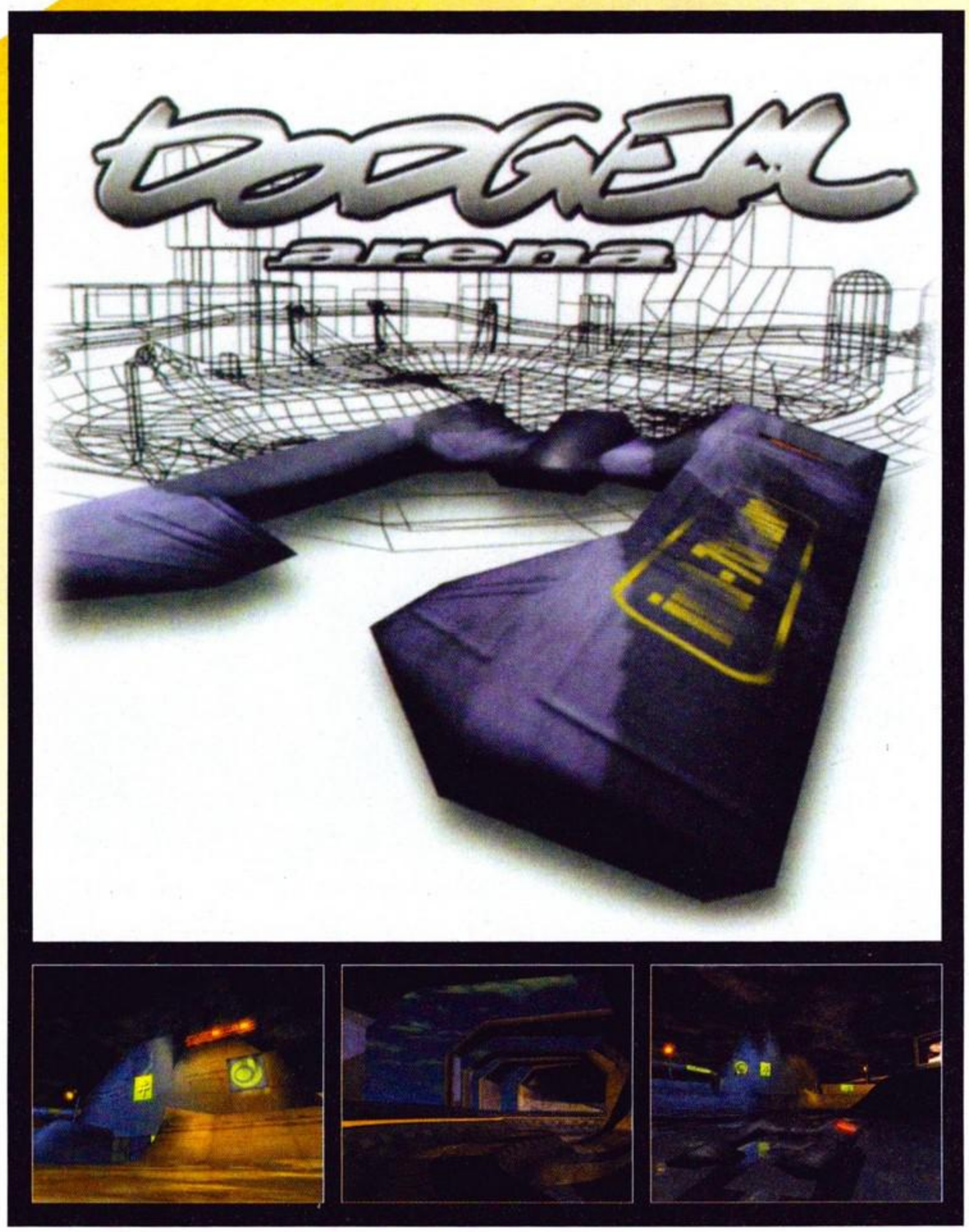
RIDGE RACER 4

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGGITIMI PROPRIETARI

Grafica: Gianluca Armeni 071/9158920

# SCATTA O COLPISCI

## HAI UN SECONDO PER DECIDERE.




MANUALE
IN ITALIANO

PROJECT TWO
INTERACTIVE

PlayStation

Sei nel 2049 e per sentirti un Dio hai solo il Dodgem: schizza via con la navicella spaziale, cattura l'anello luminoso, gioca duro contro gli avversari e "spara" in goal. Devi vincere il campionato più sconvolgente della galassia, ma attento: in questa sfida iperveloce all'ultimo respiro potrai distinguere la scia luminosa dell' avversario solo quando gli sarai addosso! Potrai lanciarti in eccitanti sfide attraverso 8 diversi livelli disseminati d'armi e power-up per migliorare il vostro Dodgem e sconfiggere gli altri giocatori, comandati dal sistema o in modalità multiplayer. Lo sport è pericoloso, le ricompense basse, ma comandare questo mezzo è un'esperienza unica!

*Dodgem Arena: la gara-thrilling più veloce mai vista su PlayStation!*

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

**www.3dplanet.it**

adv: info@graphimage.it

**3D PLANET Srl** - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

# LEGACY OF KAIN
# SOUL REAVER

**Prego, signore, desidera qualcosa di particolare? Nel nostro ristorante abbiamo tutte le specialità più raffinate... Mah, non saprei... Potreste farmi un'anima alla griglia?**

Che schifo di introduzione... Va beh, dovevo pur cominciare in qualche modo, no?
Dunque, sicuramente tutti ricorderete Legacy of Kain – Blood Omen, una simpatica avventura-RPG uscita per Playstation ormai non poco tempo fa. Narrava di un giovane nobile che trapassava infelicemente, per poi risvegliarsi poco tempo dopo sotto forma di una creatura della notte succhiatrice di sangue. Intendo un vampiro, non una zanzara. Interpretando il singolare ruolo di un personaggio defunto già prima dell'inizio dell'avventura, dovevate farla pagare a chi vi aveva ridotto a un cadavere ambulante e sventare uno dei soliti piani di conquista del mondo. Niente di particolarmente impegnativo per il videogiocatore medio, quindi. Tutto sommato, Blood Omen era un'avventura piuttosto onesta (ma comunque ben realizzata), che ha però ottenuto un notevole successo (forse superiore a quello che avrebbe effettivamente meritato) a causa di un elemento molto di moda: i vampiri. Non è un mistero che ci sia gente pronta a svenarsi (termine che mi è venuto per caso, ma che risulta molto appropriato) per qualsiasi cosa riguardi gli emuli di Dracula e Carmilla, soprattutto se il prodotto in questione è accompagnato da quell'atmosfera gotica anch'essa parecchio di moda tra gli amanti dell'horror. Era proprio il caso del primo Legacy of Kain, che raccolse valutazioni di tutto rispetto presso la stampa specializzata. Oggi la Crystal Dynamics si è finalmente decisa a dare un seguito alla storia di uno dei defunti più arzilli della storia dei videogiochi (anche se, in realtà, ha parecchi concorrenti), creando però un gioco profondamente differente da quello originale. Soul Reaver, questo il titolo del seguito delle avventure del vampiro, abbandona l'impostazione alla RPG tipica di Blood Omen per assumere le caratteristiche di un'avventura tridimensionale alla Tomb Raider, nella quale dovrete guidare il vostro personaggio attraverso una serie

di livelli disseminati di ostacoli, nemici, armi bonus e enigmi da risolvere. Un gioco molto più arcade rispetto al predecessore, dunque, realizzato forse proprio per non dover subire paragoni con il prequel. All'uscita del seguito di un gioco famoso c'è sempre il timore che risulti troppo simile all'originale o che si limiti a riprenderne le caratteristiche senza aggiungere elementi nuovi; con Soul Reaver, questa preoccupazione risulta totalmente infondata, dato che si colloca in un genere completamente differente rispetto a Blood Omen. Una mossa indubbiamente rischiosa da parte della Crystal Dynamics che, cercando di accaparrarsi quella fetta di giocatori che non aveva apprezzato il primo episodio, corre il pericolo di perdere quelli a cui era piaciuto... A questo punto, dovrei darvi un assaggio della trama di questa nuova crepuscolare avventura. Peccato che io non abbia la minima idea di quale sarà il vostro scopo: il disco di preview che ho provato non conteneva accenni di sorta alla trama e, se c'era del materiale informativo, Alex non me l'ha dato, quindi prendetevela con lui [ha ha ha. NdAlex]. Posso solo dire che le scritte che comparivano sullo schermo promettevano una trama cupa e un'ambientazione gotica, ma non aiutavano in alcun modo a comprendere quale sarà lo scopo del giocatore. Dal titolo possiamo capire che dovrete prendervi delle anime, non è dato sapere per farci cosa. Forse da usarsi come nutrimento? Ma i vampiri non bevono sangue? Ad ogni modo, suppongo che il risucchiare anime sia un'azione piuttosto rilevante in questo gioco, dato che un tasto del joypad è deputato proprio a questa funzione. Al momento, comunque, la cosa non ha molta importanza, questa è solo una preview. In fondo è un bene che non conosca la storia che sta dietro Soul Reaver: se poi il capoccia mi affida la recensione, io cosa scrivo? Comunque, l'ambientazione è adeguatamente tetra, come si capisce già dal livello introduttivo, ambientato in una sorta di enorme grotta allagata, nella quale si può nuotare, camminare, correre, fare un salto, farne un altro, fare una giravolta e farla un'altra volta, il tutto smanettando sul fido joypad. A tal proposito devo notare che i movimenti dell'individuo che vi troverete a controllare risultano fluidi e convincenti quanto basta, soprattutto quando il tizio si produce nel proprio particolare stile di nuoto, con delle movenze decisamente realistiche. Tecnicamente parlando, però, il vero punto di forza di questa produzione sono i fondali: oltre ad essere parecchio dettagliati, presentano degli effetti di luce molto gradevoli, soprattutto durante le sequenze subacquee. Questo seguito di Legacy of Kain sembra proprio un titolo da tenere d'occhio; la sua uscita è prevista per il prossimo gennaio, quindi, se non ci crolla in testa il soffitto della redazione (se non capite, è perché non avete mai visto l'ufficio di Alex)[e se non capite ancora è perché non mi avete mai visto arrabbiato. NdAlex], leggerete la recensione abbastanza presto.

Sergio "Ray" Porcellini

MACCHINA
PLAYSTATION

CASA SOFTWARE
CRYSTAL DYNAMICS

# DIFENDITI, MECHWARRIOR!

**Hai amato MechWarrior 2 e MechCommander? Adesso puoi provare BATTLETECH: il gioco da tavolo originale da cui tutto è iniziato!**

**Con BATTLETECH 4ª EDIZIONE potrai lanciarti nel XXXI secolo alla guida dei 'Mech, le più poderose macchine da guerra mai ideate dall'intelletto umano! Combatti rapide battaglie o enormi conflitti con decine di 'Mech, a tuo piacimento!**

**La confezione base include tutto quello che ti serve per giocare: regole introduttive, regole avanzate, scenari, mappe, dadi, segnalini stand-up di 48 'Mech, adesivi con le insegne delle casate, un blocco di schede per registrare le caratteristiche dei 'mech...**

**E con FIRST STRIKE, il primo supplemento, potrai scoprire tutti i segreti per pilotare i tuoi 'Mech verso la vittoria! Consigli, tattiche di gioco, nuovi scenari, un completo sistema per progettare e lanciare in battaglia 'Mech da te ideati...**

**E oggi, se ordini BATTLETECH 4ª EDIZIONE ricevi gratis a casa tua FIRST STRIKE!**
**Telefona subito allo 0584/49748 o manda una e-mail a nexus@nexusgames.com segnalando questa inserzione: riceverai a casa tua, a sole L. 65.000 e senza alcuna spesa di spedizione, sia BATTLETECH che FIRST STRIKE, risparmiando così più del 30%!**

NEXOS

**www.nexusgames.com**

Battletech, 'Mech, MechWarrior, MechCommander sono marchi registrati della Fasa Corp. usati su licenza © 1998 Fasa Corporation

# VIRTUALIA VIDEOGAMES

**Per ordinare**
**Tel. 041 2770211**
**Fax 041 2774749**

**Punto Vendita**
**Cannaregio, 4658**
**30131 Venezia**

**CONSEGNA IN TUTTA ITALIA IN 24-48 ORE**
**Telefonare per aggiornamenti sulle ultime uscite**
**VENDITA E PERMUTA DELL'USATO**

Dreamcast™

*Sonic Adventure*

*Blue Stinger*

*Godzilla Generations*

## OFFERTE N64

| | |
|---|---|
| NBA Hang Time pal | 79.000 |
| Super Robot Spirit jap | 125.000 |
| Choro Q64 jap | 89.000 |
| Extreme-G pal | 89.000 |
| F-Zero jap | 109.000 |
| Forsaken 64 pal | 109.000 |
| Mortal Kombat 4 usa | 115.000 |

***Disponibilità di giochi usati***

*Sega Rally 2*

*Virtua Fighter 3*

## OFFERTE PSX jap/usa

| | |
|---|---|
| Resident Evil 2 | 59.000 |
| Brave Fencer M. | 79.000 |
| Grandstream Saga | 69.000 |
| Azure Dreams | 69.000 |
| 3D Fighting Tukuru | 69.000 |
| Blue Breaker Burst | 69.000 |
| Overblood 2 | 59.000 |
| Bio Freaks | 79.000 |
| Yakata | 59.000 |
| Blaze & Blade | 69.000 |
| Tobal | 39.000 |
| Gundam Century | 69.000 |
| Super Cross 98 | 79.000 |
| Double Cast | 89.000 |
| Battle Master | 59.000 |
| Saga Frontier | 59.000 |
| B.L.U.E. | 59.000 |
| Lunar | 69.000 |
| Vampire Savior EX | 119.000 |

*Zelda 64*

*Tonic Trouble*

*Turok 2*

*Castlevania 64*

*Ehrgeiz*

*Silent Hill*

*RRT 4*

漫 MANGA 画

**VASTO ASSORTIMENTO DI ANIMAZIONI GIAPPONESI**

## GADGET

***Disponibili resine di:***
Hiroshi Shiba, Actarus, Devil Man, Sylene, Koji Kabuto, Tetsuya Tsurugi, Goldrake, Daltanius, Jeeg, Daitarn 3, Mazinga, Trider G7, Gundam, Dragon Ball, Lupin III series, ecc.

***Disponibili modelli e portachiavi di:***
Final fantasy VII, Dragon Ball, Ranma series, Lamù series, Evangelion, Gundam, ecc.

# PREVIEW

**Le nostre linee di voli intergalattici sono assolutamente sicure. Offriamo ai nostri clienti competenza e simpatia infinite. Volando con noi non rischierete mai di precipitare su qualche sperduto pianeta remoto.**

# THE UNHOLY WAR

Come si dice, la pubblicità è l'anima del commercio: chi mai salirebbe su di un aereo che viene presentato come un catorcio, una scatola di cartone volante che verrebbe giù alla prima folata di vento? E' così che avvengono gli incidenti aerei: spacciano il mezzo come solido e indistruttibile ma, personalmente, non credo mi fiderò mai di qualcosa in grado di portarmi a più di tre metri di altezza. Dopo tutto, se Dio avesse voluto che l'uomo volasse, lo avrebbe fatto nascere in un fumetto di Dragon Ball. Non tutti sono però della mia idea: è così che nascono titoli come Unholy War. Nell'introduzione vediamo un'astronave abbattersi su di un pianeta sconosciuto, turbando il pasto di un bizzarro e corazzato rinoceronte a sei zampe. Inutile precisare che il bestio in questione non si è certo divertito per l'interruzione: tanto è vero che, nel gioco, sarà un avversario mostruoso e vi tirerà tante di quelle cartelle da farvi sputare l'esofago. Ma procediamo con ordine. Dunque, in seguito all'impatto, veniamo introdotti ad una galleria di individui quantomai folkloristici, e, per quanto si può capire, in buona parte autoctoni del pianeta su cui si schianta la navicella. Visti arrivarsi in casa un po' di alieni, gli indigeni decidono di picchiarsi, in parte per sport, in parte perché, altrimenti, che gusto si potrà mai ricavare dall'incontro di due civiltà? Unholy War si divide in due sezioni principali, che corrispondono ad altrettante modalità di gioco, in entrambe le quali prenderete le parti di uno schieramento di guerrieri strani e talvolta psichedelici, tutti dotati di un arsenale di mosse e armi molto personale. La prima delle modalità di gioco potrebbe tranquillamente essere definita come il King of Fighters degli shoot 'em up: una volta scelta una squadra dei guerrieri di cui sopra, affronterete una formazione avversaria composta di un pari numero di combattenti, in una serie di scontri uno contro uno. Il vincitore di ogni singolo scontro, con l'energia rimanente, dovrà battersi con il

successivo rappresentante dello schieramento nemico. Non si può però parlare di picchiaduro perché, più che sullo scontro fisico diretto, il combattimento è incentrato su di una serie di colpi a distanza che i due avversari si lanciano l'un l'altro (raggi, palle di fuoco, missili e via dicendo). In questa modalità di gioco potrete scegliere l'ambientazione nella quale combattere; ogni scenario presenta caratteristiche peculiari che dovrebbero portare il giocatore a cambiare modo di lottare in funzione del luogo in cui si svolge lo scontro. In pratica, i combattimenti si riducono spesso ad un semplice puntare sul nemico e scaricargli addosso tutto il proprio arsenale. Il modo di combattere varia invece molto a seconda del personaggio utilizzato, poiché ciascuno dei balordi che compongono l'allegra brigata ha tecniche d'attacco parecchio personali e piuttosto differenziate. Per quanto riguarda la seconda modalità di gioco, devo dire che me ne sfugge il senso... Si tratta di una specie di wargame, nel quale disponete di un fortezza in grado di creare dei guerrieri (che poi sono sempre gli stessi tizi di cui sopra), per ciascuno dei quali dovrete pagare una certa cifra. Il gioco si svolge su di una mappa a esagoni ed è strutturato a turni alterni, durante ognuno dei quali il controllore muove tutti i propri personaggi (e l'unità di movimento è costituita dagli esagoni che formano la mappa), decide di comprarne di nuovi e fa utilizzare dei poteri speciali ai propri guerrieri.

Quando un combattente arriva nell'esagono adiacente a quello in cui si trova un avversario, può sfidarlo faccia a faccia. A questo punto il gioco cambia impostazione e i due tizi compariranno in uno degli ambienti della modalità precedentemente descritta, dove procederanno a mazzuolarsi allegramente in maniera analoga a prima. Vince che massacra tutti, chiaro, no? Probabilmente alla Crystal Dynamics hanno pensato di inserire anche un elemento strategico nel proprio titolo, dando al giocatore delle risorse e invitandolo a decidere come amministrarle in modo che fruttino al massimo. In fondo, però, la sostanza del gioco sta sempre nel combattimento, che è di gran lunga il punto forte della produzione: non tanto per la struttura in sé, quanto per la grande varietà di tecniche possedute da tutti i personaggi. Si va dalla tipa che si trasforma in palla di fuoco alla moto ipertecnologica, al droide dotato di missili a ricerca e così via.

Tecnicamente Unholy War si presenta come un titolo nella media, veloce e colorato, ma con dei lottatori dall'aspetto leggermente blocchettoso. Non chiedetemi un giudizio sul sonoro perché, nella versione preview che ho provato, era quasi assente. In compenso, c'era una demo giocabile di Legacy of Kain –Soul Reaver, con il quale mi sono sollazzato per un po'. Ma non di-

MACCHINA PLAYSTATION

CASA SOFTWARE CRYSTAL DYNAMICS

# I N T E L T R O N I C

Via Fucilari,63 - 84014 Nocera Inferiore (SA) Italia-Tel/Fax **081 5176722**

***All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori, l'unico centro specializzato del sud***

| **Supernintendo:** | | **Megadrive:** | | **Sony Playstation** | | **Playstation:** | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Donkey Kong 3 | L.89000 | Spoet goest to H. | L.49000 | Criticom | 49000 | Yuppiter strike | 67000 |
| **The Musk** | **L.89000** | **Vectorman** | **L.49000** | Hi octane | 49000 | Primal Rage | 67000 |
| Yndy Car | L.89000 | Vs troppers | L.49000 | On side soccer | 62000 | Rise the rob2 | 67000 |
| Secret of everm. | L.89000 | Sonic Spinball | L.49000 | Extreme pimball | 62000 | World interc. | 67000 |
| Super drope zone | L.60000 | Int'ls.s.s.deluxe | L.85000 | Re Loaded | 65000 | Total eclipse | 67000 |
| Mario world 2 | L.89000 | Garfield | L.55000 | Earthwork Jim 2 | 65000 | Devis cup Ten. | 67000 |
| Ms.Pacman | L.65000 | Ultimate Mortal C. | 65000 | Starfigther 3000 | 65000 | Disrupter | 67000 |
| Marvel s.hero | L.89000 | Zoop | L.55000 | Robot Pit | 65000 | Viking's 2 | 85000 |
| Mattle clash | L.69000 | Rise the robots | L.55000 | Wiew point | 65000 | Virtual Pool | 85000 |
| **Preystoryk man** | **L.65000** | **NBA Hangtime** | **L.60000** | F1 Live | Offerta | The Crow | 85000 |
| Tetris attack | L.69000 | Pete Sampras | L.60000 | Incredible Hulk | 67000 | Virtual Tennis | 85000 |
| Terranigma | L.89000 | Exxos Squad | L.60000 | Blam machine | 67000 | Street Racers. | 67000 |
| Toy Story | L.89000 | Pinocchio | L.80000 | Blast champer | 67000 | Over Blood | 49000 |
| Ultimate Mortal C | 89000 | Puffi 2 | L.80000 | Descent | 67000 | Tekken 2 | offerta |
| Fifa soccer 97. | L.89000 | Pochaontas | L.80000 | Descent 2 | 85000 | Fifa 97 | 79000 |
| **Sega Saturn:** | | **Sega saturn:** | | **Indredibili Offerte del Mese.** | | | |
| Starfigther 3000 | L.56000 | Clockwor knite2 | L.63000 | 6 Giochi Supernintendo+ Convertitore universale | | | |
| gic Carpet | L.63000 | In the hunt | L.63000 | Giochi FX L.119000 ecco i Titoli. | | | |
| Robo Pit | L.63000 | Scockwave asslt | L.66000 | Top Gear,Final fithe2, Contra 3,Goof Troop, | | | |
| Bleazeng dragons | L.63000 | True Pinball | L.66000 | International s.s.soccer,Super mario warld. | | | |
| Slam n jam | L.63000 | Batllę Monster | L.66000 | | | | |
| Hi octane | L.63000 | Pro Pinball | L.68000 | 4 Giochi Megadrive a scelta tra le NS. Liste | | | |
| Rhe robots 2 | L.63000 | Primal rage | L.68000 | L.65000 | | | |
| Gex | L.63000 | Off world inter2 | L.68000 | | | | |
| Revolution X | L.63000 | Figthing illusion | L.68000 | Volante universale 3 in 1 con Canbio e Pedali | | | |
| Goldenaxeduel | L.63000 | Virtual one | L.68000 | Per Playstation, Ultra 64, Sega saturn | | | |
| Darius 2 | L.63000 | Fifa soccer 97 | L.69000 | L.149000 | | | |
| Mysteria | L.63000 | Worl wide97 | L.75000 | | | | |

**Vendita per corrispondenza.Prezzi IVA inclusa. Listino prezzi per ingrosso e rivenditori.**

**Tutti i nomi ed i marchi sopra riportati sono dei loro proprietari.**


I N T E L T R O N I C

Via Fucilari,63 - 84014 Nocera Inferiore (SA) Italia-Tel/Fax 081 5176722

All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori, l'unico centro specializzato del sud

Supernintendo: / Megadrive: / Sony Playstation / Playstation:

Donkey Kong 3 L.89000 / Spoet goest to H. L.49000 / Criticom 49000 / Yuppiter strike 67000
The Musk L.89000 / Vectorman L.49000 / Hi octane 49000 / Primal Rage 67000
Yndy Car L.89000 / Vs troppers L.49000 / On side soccer 62000 / Rise the rob2 67000
Secret of everm. L.89000 / Sonic Spinball L.49000 / Extreme pimball 62000 / World interc. 67000
Super drope zone L.60000 / Int'ls.s.s.deluxe L.85000 / Re Loaded 65000 / Total eclipse 67000
Mario world 2 L.89000 / Garfield L.55000 / Earthwork Jim 2 65000 / Devis cup Ten. 67000
Ms.Pacman L.65000 / Ultimate Mortal C. 65000 / Starfigther 3000 65000 / Disrupter 67000
Marvel s.hero L.89000 / Zoop L.55000 / Robot Pit 65000 / Viking's 2 85000
Mattle clash L.69000 / Rise the robots L.55000 / Wiew point 65000 / Virtual Pool 85000
Preystoryk man L.65000 / NBA Hangtime L.60000 / F1 Live Offerta / The Crow 85000
Tetris attack L.69000 / Pete Sampras L.60000 / Incredible Hulk 67000 / Virtual Tennis 85000
Terranigma L.89000 / Exxos Squad L.60000 / Blam machine 67000 / Street Racers. 67000
Toy Story L.89000 / Pinocchio L.80000 / Blast champer 67000 / Over Blood 49000
Ultimate Mortal C 89000 / Puffi 2 L.80000 / Descent 67000 / Tekken 2 offerta
Fifa soccer 97. L.89000 / Pochaontas L.80000 / Descent 2 85000 / Fifa 97 79000

Sega Saturn: / Sega saturn: / Indredibili Offerte del Mese.

Starfigther 3000 L.56000 / Clockwor knite2 L.63000 / 6 Giochi Supernintendo+ Convertitore universale
gic Carpet L.63000 / In the hunt L.63000 / Giochi FX L.119000 ecco i Titoli.
Robo Pit L.63000 / Scockwave asslt L.66000 / Top Gear,Final fithe2, Contra 3,Goof Troop,
Bleazeng dragons L.63000 / True Pinball L.66000 / International s.s.soccer,Super mario warld.
Slam n jam L.63000 / Batllę Monster L.66000
Hi octane L.63000 / Pro Pinball L.68000 / 4 Giochi Megadrive a scelta tra le NS. Liste
Rhe robots 2 L.63000 / Primal rage L.68000 / L.65000
Gex L.63000 / Off world inter2 L.68000
Revolution X L.63000 / Figthing illusion L.68000 / Volante universale 3 in 1 con Canbio e Pedali
Goldenaxeduel L.63000 / Virtual one L.68000 / Per Playstation, Ultra 64, Sega saturn
Darius 2 L.63000 / Fifa soccer 97 L.69000 / L.149000
Mysteria L.63000 / Worl wide97 L.75000

Vendita per corrispondenza.Prezzi IVA inclusa. Listino prezzi per ingrosso e rivenditori.

Tutti i nomi ed i marchi sopra riportati sono dei loro proprietari.

# BIT WORLD

# VENDITA PER CORRISPONDENZA


BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171


## IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

### NINTENDO 64

**NINTENDO64 JAP L.299.000**

| | |
|---|---|
| BANJO KAZZOOJE | L.99.000 |
| BIOFREAKS | TEL |
| BOMBERMANHEROS | TEL |
| BODY HARVEST | TEL |
| BUCK BUMBLE | TEL |
| BUST A MOVE 2 | L.99.900 |
| CASTLEVANIA | TEL |
| CHORO Q | TEL |
| DOOM | L.69.000 |
| FIGHTER DESTINY | L.99.000 |
| F-ZERO 64 | TEL |
| DARK RIFT | L.79.000 |
| DD KONG RACING | L.79.000 |
| DORAEMON 2 | TEL |
| DUAL HEROS | L.79.000 |
| DUKE NUKEM 3D | L.99.000 |
| DUKE NUKEM ZERO HOUR | TEL |
| EXTREME G | L.84.000 |
| EXTREME G 2 | TEL. |
| F1 WORLD GRAND PRIX | L.99.000 |
| FORSAKEN | tel |
| GEX 64 | TEL |
| GOEMON GAMBERRE 2 | TEL |
| GOLDEN EYE 007 | L.104.000 |
| GT RACING | TEL |
| YOSSI ISLAND JAP | L.59.000 |
| KING OF PROBASEBALL | L.69.000 |
| KINGHILL SNOWBOARDING | TEL |
| IMPOSSIBLE MISSION | TEL |
| INT. S.S.SOCCER 98 | L.109.000 |
| LAMBORGHINI USA | L.79.000 |
| LEGEND OF MYSTICAL NINJA | TEL |
| LET'S SMASH TENNIS | TEL. |
| MACE THE DARK AGE | L.69.000 |
| MARIO KART 64 USA | L.109.000 |
| MARIO NO PUOTOPIU | TEL |
| MARIO PARTY | TEL |
| MORTAL KOMBAT MYTH. | L.99.000 |
| MORTAL KOMBAT 4 | TEL |
| MULTIRAC,CHAMP. | L.59.000 |
| NASCAR 99 | TEL |
| NBA LIVE 99 | TEL |
| NEW JAPAN PRO WRESTLING 2 | TEL. |
| NHL 99 | L.139.000 |
| OFF ROAD CHALLENGE | L.139.000 |
| OLYMPICHOCKEY 98 | L.99.000 |
| POCKET MONSTER | TEL. |
| PILOT WINGS | L.59.000 |
| PUYO PUYO SUN | L.69.000 |
| QUAKE | L.95.000 |
| QUEST 64 | TEL |
| RAKUGA KIDS (KONAMI)) | |
| RUSH 2 EXTREME RACING | TEL. |
| SCARS | TEL. |
| SD HIRYUOKO NO KEN | TEL |
| SIM COPTER | TEL |
| SNOWBOARDING KIDS | L.69.000 |
| SUPERMAN | |
| SUPER SPEED RACER | TEL. |
| S.ROBOT FIGHTING | TEL |
| SAN FRANCISCO RUSH | L.99.000 |
| SIM CITY 2000 | L.99.000 |
| SNOWBOARDING 1080 | L.99.000 |
| SPACE STATION SILICON VALLEY | TEL. |
| STAR FOX 64 | L.89.000 |
| STAR SOLDIER | L.109.000 |
| STAR WARS | L.59.000 |
| STAR WARS 2 | TEL |
| TOP GEAR RALLY | L.89.000 |
| TOP GEAR OVERDRIVE | TEL |
| TWISTED EDGE SNOWBOARDING | TEL. |
| TUROK | L.79.000 |
| TUROK 2 | TEL |
| ULTRAMEN BATTLE COLL. | TEL. |
| ZELDA | TEL |
| V-RALLY | TEL |
| VR POOL 64 | TEL |
| WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF | TEL |
| WAVE RACE | L.69.000 |
| WETRIX | TEL |
| WCW VS NWO REVENGE | TEL |
| WWF WAR ZONE | TEL |
| VIRTUA HIRYUKO NOKEN | L.119.000 |
| WIPEOUT | TEL. |
| WIN BACK | TEL |
| WONDERPROJ.J+M.CARD | L.59.000 |
| WORLD CUP SOCCER 98 | TEL |
| WORLD CUP FRANCE 98 KONAMI | TEL |
| ADATTATORE CHIP FX | L.39.000 |
| PASSPORT | TEL |
| JOYPAD | L.39.900 |
| MEMORY CARD | L.19.900 |
| MEMORY CARD 1MG | L.27.000 |
| CAVO S-VHS | L.29.000 |
| RUMBLE PACK | L.23.900 |
| VOLANTE+PEDALIERA | L.99.000 |
| RUMB.PACK+MEM.C.1MG | L.37.800 |

### MEGADRIVE

**MEGADRIVE+GIOCOL.69.000**

| | |
|---|---|
| ALIEN STORM | L.25.000 |
| BATMAN | L.25.000 |
| CRUE BALL | L.25.000 |
| DICK TRACY | L.25.000 |
| FIFA 95 | L.29.000 |
| FIFA 98 | L.49.000 |
| GHOSTBUSTER | L.25.000 |
| GOLDEN AXE | L.25.000 |
| HANG ON | L.25.000 |
| HOLYFIELD BOXING | L.25.000 |
| JAMES POND | L.25.000 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL | L.25.000 |
| LAST BATTLE | L.25.000 |
| MICHEAL JACKSON | L.25.000 |
| NBA JAM | L.25.000 |
| OTTIFANTS | L.25.000 |
| QUACKSHOT | L.25.000 |
| PGA EUROPEAN TOUR | L.25.000 |
| SHAK FU | L.25.000 |
| SONIC 1 | L.19.000 |
| SONIC 2 | L.25.000 |
| VECTORMAN | L.39.900 |
| STRIDER | L.25.000 |
| THE KICK | L.25.000 |
| WONDER BOY 3 IN M. LAIR | L.25.000 |
| WORLD OF ILLUSION | L.25.000 |
| GAME GEAR: COLUMS | L.25.000 |
| ALADDIN | L.29.000 |
| ASTERIX | L.29.000 |
| WIMBLEDON TENNIS | L.29.000 |
| CASTLE OF ILLUSION | L.29.000 |
| DRAGON CRYSTAL | L.29.000 |
| GOLDEN AXE | L.29.000 |
| LION KING | L.29.000 |
| OUTRUN | L.29.000 |
| STREET OF RAGE 2 | L.29.000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | L.39.000 |
| G-LOCK | L.29.000 |
| SAILOR MOON | L.29.000 |
| SPIDERMAN | L.29.000 |

### PLAYSTATION jap/usa

**PLAYSTATION UNIVERSALEL309.000**

**GIOCHI USA/JAP**

| | |
|---|---|
| ALL SUPER ROBOT WAR | TEL |
| 3X3 EYES | TEL |
| APOCALIPSE | TEL |
| AZURE DREAMS | TEL |
| BASS LANDING | TEL |
| BIO HAZARD 2 | L.89.000 |
| BLACK BASS W/BLUE MARTIN | TEL |
| BOMBERMAN 4 | TEL |
| BRAVE FENCER MUSASHIDEN USA | TEL. |
| BREATH OF FIRE 3 USA | TEL |
| BUSHIDO BLADE 2 | TEL |
| CAPCOM GEN. 2 | TEL |
| CAPCOM GEN. 4 | TEL |
| CAPCOM GEN. 5 | TEL |
| CAPITAN COMMANDO | TEL |
| CAPITAN TSUBASA J | L.139.000 |
| CHORO Q MARINE Q BOUT | L.99.000 |
| D2 COMIC LUPIN 3 | L.89.000 |
| DESTREGA | L.129.000 |
| DRAGON BALL F.BOAT | L.85.000 |
| DRAGON BALLZ LEG. | L.85.000 |
| DRAGON BALL Z ULT. B.22 | L.85.000 |
| EHRGAIZ | TEL |
| EINHANDER | L.69.000 |
| FINAL FANTASY TACTICS | TEL |
| FINAL FANTSY 8 GENNAIO | TEL. |
| EVANGELION | L.109.000 |
| GODZILLA | TEL |
| GRAN STREAM SAGA USA | TEL |
| GUNBULLET II | TEL |
| GUNDAM PERFECT ONE YEAR | L.89.900 |
| GUNDAM 0079 | L.69.000 |
| GUILTY GEAR USA | TEL |
| JAPAN PRO WRESTLING 3 | TEL |
| K1 FIGHTING ILLUSION 98 | TEL |
| LUNAR SILVERSTAR STORY | |
| LUPIN III | L.99.000 |
| KAMEN RAIDER | TEL |
| KARTIA RPG USA | L.119.000 |
| KONAN | TEL |
| KING OF FIGHTERS 97 | L.129.000 |
| MACROSS | L.89.900 |
| MEGAMEN LEGEND | L.99.000 |
| METAL GEAR SOLID USA | TEL |
| METAL SLUG | L.135.000 |
| MOBILE SUITE GUNDAM 1.0 | L.89.000 |
| MOBILE SUITE GUNDAM 2.0 | L.89.000 |
| MOB. SUITE GUNDAM CHARS C.ATTACK | |
| MOMOTARO STORY | TEL |
| PARASSITE EVE USA | L.129.000 |
| POCKET FIGHTER | TEL |
| R-TYPE DELTA | TEL |
| RANMA 1/2 | L.149.000 |
| RALLY DE AFRICA | L.129.000 |
| RIDGE RACER 4 | TEL |
| ROBOT WAR F | TEL |
| SAGA FRONTIER USA | TEL |
| SAILOR MOON | L.129.900 |
| SLAYER ROYAL 2 | TEL |
| SMALL SOLDIER | TEL |
| STAR WARS MASTER | TEL |
| STREET FIGHTER ZERO 3 | DICEMBRE |
| STRYKER 1945 II | TEL |
| SUPERMAN | TEL. |
| SUZUKA ROAD RACE | TEL |
| RIVAL SCHOOL | TEL |
| S.ROBOT WAR 5 | L.89.900 |
| TALES OF DESTINY USA | TEL |
| TEKKEN 3 | L.69.000 |
| TENCHU | L.109.000 |
| THUNDER FORCE 5 | L.115.000 |
| TOBAL II | L.135.000 |
| VAMPIRE SAVIOR EX ED. | TEL |
| WILD 9 USA | L.99.000 |
| XENOGEAR USA | TEL |
| CHIAMA PER ALTRE NOVITA USA/JAP | |

**ACCESSORI**

| | |
|---|---|
| ACTION REPLY | L.49.900 |
| PLAYSTATION MAGAZINE | L.29.000 |
| JOYPAD COMP. | L.19.900 |
| MEMORY CARD 15B | L.19.900 |
| MEMORY CARD 120B | L.38.000 |
| CAVO LINK | L.29.000 |
| PAD DUAL SHOCK | L.49.900 |
| PISTOLA CON RINCULO | L.55.000 |
| PRESA PAL ANTENNA | L.29.000 |
| PRESA ANTENNA X GIOCHI USA/JAP | L.45. |
| SCART RGB | L.19.900 |
| VOLANTE+PEDALIERAN64 | L.129.000 |

**VIDEO CD CARD L.179.000**

**VIDEO CD CARTONI GIAPPONESI SAT/PSX L.29.000/39.000**

DRAGONBALLZ /SAILOR MOON/GUNDAM/RANMA/CITY HUNTER/EVANGELION/ORANG ROAD/STREET FIGHTER/TIME BOKAN/ SPAWN/NONOMURA HOSPITAL/LAMU / LUPIN III/CITY HUNTER/PATLABOR/EXE EYES

**MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB L.70.000**

**MERCATINO DELL'USATO**

**VALUTAZIONE RITIROUSATO:**

| | |
|---|---|
| GIOCHI PAL ANNO 95 | L.10.000 |
| GIOCHI PAL ANNO 96 | L.15.000 |
| GIOCHI PAL ANNO 97 | L.20.000 |
| GIOCHI PAL ANNO 98 | L.25.000 |

**GIOCHI USATI D'OCCASIONE:**

| | |
|---|---|
| GIOCHI PAL ANNO 95 | L.19.000 |
| GIOCHI PAL ANNO 96 | L.29.000 |
| GIOCHI PAL ANNO 97 | L.39.000 |
| GIOCHI PAL ANNO 98 | L.45.000 |

**GIOCHI PAL**

| | |
|---|---|
| ACE COMBAT 2 | L.89.000 |
| ACTUA TENNIS | L.89.000 |
| BREATH OF FIRE 3 | TEL |
| CASTLEVANIA | L.69.000 |
| COMMAND & CONQUER | L.49.000 |
| COMMAND & CONQUER RED A. | L.89.000 |
| CRASH BANDICOOT 2 | L.79.000 |

SEGUE./..

**SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE**

SEGUE ./..

### PLAYSTATION PAL

| | |
|---|---|
| COLIN MCREE RALLY | L.89.000 |
| CRASH BANDICOOT 3 | L.89.000 |
| FIFA 99 | TEL |
| F1 98 | L.89.000 |
| INT. S.STAR SOCCR 98 | L.89.000 |
| LEGACY OF KAIN | L.49.000 |
| LOADED | L.39.900 |
| MDK | L.49.900 |
| MEDIEVILE | L.89.000 |
| MOTO RACER 2 | L.89.000 |
| NEWMANN HASS RACING | L.59.000 |
| OVERBLOOD | L.39.000 |
| ODDWORLD ABES OD. | L.49.000 |
| POINT BLANK | L.75.000 |
| PSYCHIC FORCE | L.39.900 |
| ROAD RUSH 3D | L.69.000 |
| SENSIBLE SOCCER 2000 | L.89.000 |
| STREET FIGHTER COLL. | L.79.000 |
| SKULL MONKEYS | L.55.000 |
| S.PUZZLE FIGHTER 2 TURBO | L.57.000 |
| TEKKEN 2 | L.47.000 |
| TEST DRIVE 4 | L.59.000 |

### GIOCHI SATURN

**SATURN JAP TEL.**

**SATURN USATI L.99.000**

**PICCHIADURO**

| | |
|---|---|
| ALLNIPPONPROWRESTLING | L.69.000 |
| ANARCHY IN THE NIPPON | L.89.000 |
| ASTRA S.STAR | TEL |
| DEAD OR ALIVE | L.89.000 |
| DIE HARD ARCADE | L.79.000 |
| DRAGON BALL Z LEG. | L.85.000 |
| FIGHTERS MEGAMIX | L.67.000 |
| FIGHTING VIPERS | L.29.000 |
| GOLDEN AXE THE DUEL | L.39.900 |
| GUARDIAN HEROS | L.45.000 |
| LAST BRONX | L.59.000 |
| KING OF FIGHTERS 95 | L.49.000 |
| KING OF FIGHTERS 96+97 | L.99.900 |
| MARVEL S.HEROS | L.79.000 |
| MARVEL VS STREETFIGHTER | TEL |
| MORTAL KOMBATTRILOGY | L.59.000 |
| POCKET FIGHTER | TEL |
| REAL BOUT SPECIAL | TEL |
| REAL BOUT COLLECTION | L.99.900 |
| SAMURAI SHOWDOWN 3+4 | L.99.900 |
| STREET FIGHTER COLL. | L.99.900 |
| TOSHINDEN URA | L.29.900 |
| VAMPIRE SAVIOR | TEL |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | L.39.900 |
| VIRTUA FIGHTER REMIX | L.39.000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | L.29.000 |
| VIRTUAL ON | L.39.000 |
| VIRTUA WRESTLING | L.69.000 |
| X-MEN VS STREET FIGHTER | TEL |

**SPARATUTTO**

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY | L.59.000 |
| AREA 51 | L.39.000 |
| BLAM MACHINEHEAD | L.29.000 |
| COTTON BOOMERANG | TEL |
| CRIMEWAVE | L.39.900 |
| DIGITAL MONSTER | TEL |
| CRUSADER NO REMORSE | L.39.000 |
| DO DON PACHI | TEL |
| DUKE NUKEM 3D | L.59.000 |
| GALAXY FORCE II | TEL |
| GUARDIAN FORCE | TEL |
| GUN GRIFFON | L.29.900 |
| GUN GRIFFON II | TEL |
| GUNDAM SIDE STORY II | L.49.000 |
| GUNDAM SIDE STORY 3 | L.69.000 |
| GUNDAM FINAL EDITION | TEL |
| HEXEN | L.35.000 |
| HOUSE OF THE DEATH | L.69.000 |
| HOUSE OF DEAD+PISTOLA | L.115.000 |
| INDIPENDENCE DAY | L.49.000 |
| LAYER SECTION II | L.89.000 |
| MACROSS | L.109.000 |
| PANZER DRAGON 1 | L.39.900 |
| PANZER DRAGON II | L.89.000 |
| SHIENRYU | L.39.900 |
| QUAKE | L.59.000 |
| RADIANT SILVERGUN | TEL |
| SOKIYUGURENTAU | L.105.000 |
| SPACE HULK | L.39.900 |
| SKY TARGET | L.39.000 |
| STEAM HEARTS | TEL |
| STRYKER 1945 II | TEL |
| TERRACRESTA 3D | L.39.000 |
| THUNDER FORCE V | L.89.000 |
| THUNDER STRYKE II | L.49.900 |
| VIRTUA COP 2 | L.69.000 |
| VIRTUA COP+PISTOLA | L.75.000 |

**PLATFORM/PUZZLE FLIPPER**

| | |
|---|---|
| BAKU BAKU | L.59.000 |
| BLAST CHAMBER | L.35.000 |
| BOBBLE BOBBLE SYNPHONYL | 99.000 |
| BOMBERMAN WARS | TEL |
| BUST A MOVE 2 | L.59.000 |
| BUST A MOVE 3 | L.59.000 |
| CAPCOM COLLECTION 1 | TEL |
| CAPCOM COLL.2 (ghost'nghols coll.) | |
| CAPCOM COLLECTION 3 | TEL |
| CAPCOM COLLECTION 4 | TEL |
| CAPCOM COLLECTION 5 | TEL |
| DIGITAL PINBALL | L.29.900 |
| FARLAND SAGA RPG | TEL. |
| KONAMI MSX COLLECTION | L.89.000 |
| METAL SLUG | L.129.900 |
| MICKEY MOUSE COLLECTION | TEL |
| NIGHT'S | L.43.000 |
| PUZZLE BOBBLE 3 | L.99.000 |
| PUZZLE FIGHTER II TURBO | L.59.000 |
| RAYMAN | L.59.000 |
| ROCKMAN X 4 | TEL |
| S.ROCKMAN ADVENTURE | L.95.000 |
| SHINOBI EX | L.39.900 |
| SILUETTE MIRAGE | L.99.000 |
| SONIC JAM | L.69.000 |
| SONIC 3D BLAST | L.69.000 |
| SONIC R | L.59.900 |
| TETRIS PLU S | L.45.000 |
| WINNING POST PROGRAM 98 | TEL. |
| WONDER 3 | 99.000 |

**BUON NATALE A TUTTI**

### GIOCHI SATURN

**SPORTIVI**

| | |
|---|---|
| ANDRETTI RACING | L.39.900 |
| DAYTONA | L.29.000 |
| DECATHLETE | L.55.000 |
| F1 CHALLENGE | L.45.000 |
| FIFA 97 | L.29.900 |
| FIFA 98 | L.49.000 |
| FORMULA KART | L.55.000 |
| GLASS COLOR'S SNOW | TEL |
| HARDCORE 4X4 | L.49.000 |
| MANX TT | L.43.000 |
| NASCAR 98 | L.59.000 |
| NBA ACTION 97 | L.29.000 |
| NBA LIVE 97 | L.29.000 |
| NBA LIVE 98 | L.49.000 |
| NHL 97 | L.29.000 |
| NHL POWERPALY | L.49.000 |
| NFL QUARTEB. 97 | L.39.000 |
| OLYMPIC SOCCER | L.29.000 |
| STEP SLOP SLIDER | L.88.000 |
| SCORCHER | L.49.000 |
| SEGA RALLY | L.49.900 |
| SEGA TOURING CAR | L.64.000 |
| ZAP SNOWBOARDING 98 | L.59.000 |
| VIRTUA RACING | L.29.000 |
| WINTER HEAT | 1.79.000 |
| WIPEOUT | L.29.900 |
| WIPEOUT 2097 | L.55.000 |
| WORLD CUP PRO GOLF | L.29.900 |
| WORLD CUP 98 FRANCE R. | TEL |
| WORLD WIDESOCCER97 | L.49.900 |

**AVVENTURA/RPG STRATEGIA**

| | |
|---|---|
| ALBERT ODISSEY | L.88.000 |
| ALONE IN THE DARK II | L.49.000 |
| BIO HAZARD 2+RAM | TEL |
| BLACK MATRIX | TEL |
| BURNING RANGERS | TEL |
| DEEP FEAR | TEL |
| DIE HARD TRILOGY | L.57.000 |
| DRACULA X | L.95.000 |
| DRAGONE FORCE | L.49.000 |
| DRAGONE FORCE II | L.99.900 |
| DRUID | L.109.000 |
| DUNGEON & D. COLL. | TEL |
| EVANGELION-GIRFIREND | L.115.000 |
| GRANDIA | L.99.900 |
| GRANDIA DIGITALMUSEUM | L.99.000 |
| GRID RUNNER | L.39.000 |
| LANGRISSER TRIBUTE | TEL |
| LOST WORLD | L.55.000 |
| LUNAR 2 ETERNAL BLUE | TEL |
| LUPIN III | TEL |
| MAGIC KNIGHT RAY. USA | TEL |
| PANZER DRAGON 3 4CD | L.59.000 |
| RESIDENT EVIL | L.85.000 |
| RIVEN (MYST II) | L.119.000 |
| SAKURA WARS II | L.139.000 |
| SOL DIVIDE | TEL |
| SHINING FORCE III USA | TEL |
| SHINING FORCE III SCE.2 | TEL |
| SHINING FORCE 3 SCE.3 | TEL |
| SLAYER ROYAL 2 | TEL |
| S.ROBOT WAR TAISEN | TEL |
| S.ROBOT WAR FINAL | TEL |
| TERRA FANTASTICA | L.69.000 |
| TOMB RAIDER | L.49.000 |
| THEME PARK | L.44.000 |
| VIRTUAL HYDLIDE | L.29.900 |
| WARCRAFT II | L.39.000 |
| SAKURA WARS 2 | L.139.000 |

**ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.69.000**

**VIRTUA FIGHTER 2+VIRTUA COP+DAYTONA L.69.000**

**ACCESSORI**

| | |
|---|---|
| JOYPAD COMP. | L.27.000 |
| JOYPAD SEGA | L .39.000 |
| JOYPAD ANALOGICO | L.59.000 |
| MEMORY CARD 8M | L.59.000 |
| ADATTAT. USA/JAP/EURO | L .38.000 |
| ADATTATOREUNIV.+RAM4M | L.59.00 |
| CONV. PAL/ANTENNA | L.39.000 |
| RIVISTA SATURN FAN | L.35.000 |
| PISTOLA SEGA | L.59.000 |
| PISTOLA CON RINCULO | L.59.000 |
| CAVO S-VHS | L .29.000 |
| VOLANTE+PEDALIERAL.99.000 | |

**VIDEO CD CARDL.179.000**

**MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L.70.000**

### DREAMCAST

**DREAMCAST 20/11/98**

VISUAL MEMORY
TASTIERA
SONIC ADVENTURE
SEGA RALLY 2
VIRTUA FIGHTER 3
D2
GODZILLA
SENGOKU TURB
SEVENTH CROSS
MONSTER BRED
SEGA VIRTUA GOLF
CLIMAX LANDERS
MONACO GP SIMULATION
RAYMAN 2
BLUE STINGER
JULY
EVOLUTION
VISUAL MEMORY SISTEM L.79.900

### GAMEBOY A COLORI TEL.

| | | |
|---|---|---|
| WARIO LAND 2 | (COLOR) | L.99.000 |
| TETRIS PLUS | (COLOR) | L.99.000 |
| DRAGON QUEST | | L.119.000 |
| BATMAN FOREVER | | L.45.000 |
| BUGS BUNNY 2 | | L.45.000 |
| CONTRA ALIEN WARS | | L.45.000 |
| DOUBLE DRAGON 2 | | L.45.000 |
| INDIANA JONE LAST CRUS. | | L.45.000 |
| JUNGLE BOOK | | L.45.000 |
| LOONEY TOONS 2 | | L.45.000 |
| SAMURAI SHOWDOWN | | L.45.000 |
| SPIDERMAN X-MEN | | L.45.000 |
| STREET FIGHTER 2 | | L.45.000 |
| SUPERMAN | | L.45.000 |
| TOP RANK TENNIS | | L.45.000 |
| TRACK & FIELD | | L.45.000 |
| WORLD BEACH VOLLEY | | L.45.000 |

### NEO GEOCD

| | |
|---|---|
| AERO FIGHTER 2 | L.19.000 |
| ART OF FIGHTING 2 | L.19.000 |
| BLUES JOURNEY | L.19.000 |
| FATAL FURY SPEC. | L.19.000 |
| FATAL FURY 3 | L.69.000 |
| KING OF FIGHTERS 94 | L.19.000 |
| KING OF FIGHTERS 97 | TEL |
| KING OF FIGHTERS 98 | TEL |
| METAL SLUG 2 | L.129.000 |
| MUTATION NATION | L.69.000 |
| REAL BOUT 2 | L.129.000 |
| SENGOKU | L.69.000 |
| TOP HUNTER | L.19.000 |
| RIVISTA NEOGEO FREAK | L.35.000 |

**NEO GEO POCKET PORTAT.**

| | |
|---|---|
| KING OF FIGHTER R | L.99.000 |
| MELON CHAN | L.89.900 |
| SHOGI CHESS | L.89.900 |
| NG CUP SOCCER 98 | L.89.900 |
| BASEBALL STARS | L.89.900 |
| TENNIS | L.89.900 |

### SUPERNINTENDO

| | |
|---|---|
| BATMAN RETURNS | L.49.000 |
| CAPITAN COMMANDO | L.65.000 |
| CASPER | L.39.000 |
| DRAGON BALL Z 3 | L.89.000 |
| CLAYFIGHTER 2 | L.59.000 |
| FATAL FURY SPECIAL | L.69.000 |
| FIFA 98 | L.55.000 |
| F-ZERO | L.49.000 |
| MARVEL S.HEROS | L.69.000 |
| RANMA 1/2 3 | L.89.000 |
| S.MARIO KART | L.59.000 |
| TETRIS ATTACK | L.49.000 |
| ZELDA | L.69.000 |
| JOYPAD | L. 19.900 |

### GIOCHI PC ENGINE

| | |
|---|---|
| FATAL FURY II | L.29.000 |
| DAVIS CUP TENNIS | L.29.000 |
| SUPER SOCCER W.CUP | L.29.000 |

### VIDEOCASSETTE MANGA INITALIANO

KEN IL GUERRIERO IL FILM, 110MIN. L.39.900
CITY HUNTER III VIDEO 1, 100 MIN. L.39.900
CITY HUNTER III VIDEO 2,3,4, 75 MIN. L.32.000
RANMA 1/2-LE SETTE DIVINITA' DELLA FORTUNA, 80 MIN. L.39.900
RANMA 1/2-LA SPOSA DELL'ISOLA DELLE ILLUSIONI, 60 MIN. L.39.900
RANMA 1/2 OAV 1&2, 60 MIN. L.39.900
RANMA 1/2 SERIE TV, N.11 FILM L.32.000 CAD.
EVANGELION GENESIS 1,2,3,4, 60 MIN.L.39.900

**I CAVALIERI DELLO ZODIACO:**

LA DEA DELLA DISCORDIA, 50 MIN. L.39.900
L'ARDENTE SCONTRO DEGLI DEI,50MIN. "
LA LEGGENDA DEI CAVALIERI SCARLATTI "
L'ULTIMA BATTAGLIA, 50MIN. L.39.900

**DRAGON BALL:**

LA LEGGENDA DELLE 7 SFERE,60 MIN. L.39.90
LA BELLA ADDORM. A CASTEL DEMONIO "
IL TORNEO DI MIIFAN, 50 MIN. L.39.900

**DRAGON BALL Z:**

DRAGON BALL Z THE MOVIE, N.8 FILMS L.39.900 CADAUNO.
IL LEONE NERO, 45 MIN. V.M.18 L.39.900
EL HAZARD, N.4 FILM L.39.900 CADAUNO
STREET FIGHTER 2 VICTORY, N.14 FILM, 75/50 MIN. L.24.900 CADAUNO
ORANGE ROAD, N.9 FILM L.32.000 CADAUNO

### CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

| | |
|---|---|
| SERIE DRAGON BALLZ | L.29.000 |
| SERIE SAILOR MOON | L.29000 |
| SERIE RANMA 1/2 | L.29.000 |
| SERIE GUNDAM | L.29.000 |
| SERIE MACROS S | L.29.000 |
| SERIE CITY HUNTER | L.29.000 |
| SERIE ORANGE ROAD | L.29.000 |
| SERIE MAISON IKKOKU | L.29.000 |
| SERIE FINAL FANTASY | L.29.000 |
| SERIEGHOSTINTHESHELL | L.29.0 |
| SERIE LAMU | L.29.000 |
| SERIECAVALIERIDELLOZODIACO | L.29.00 |
| SERIE HOKUTO NO KEN | L.29.000 |

**PORTACHIAVI:** TEKKEN3,KING OF FIGHTERS 97(15PZ),RANMA 1/2, EVANGELION, DRAGONBALL Z,MAZINGA,GOLDARKE ECC. L.5000 CADAUNO L.35.000 10PZ.

# PERGIOCO®

## BUON NATALE & FELICE 1999

## PlayStation

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION Dual Shock | 249.000 |

### ACCESSORI PlayStation

*Borsa,zaini,ecc....*

| | |
|---|---|
| CD CASE PLAYSTATION | 29.900 |
| CONSOLE BAG | 39.900 |
| GRAPHIC KIT | 29.900 |
| WRIST RUMBLER MAD CATZ | 29.900 |

*Cavi e connnettore*

| | |
|---|---|
| CAVO LINK SONY | 49.900 |
| CAVO PAL ATOMIC (RF-UNIT) | 29.900 |
| CAVO PROLUNGA JOYPAD | 14.900 |
| CAVO SCART EURO-AV SONY | 84.900 |
| CAVO SCART RGB AV Atomic | 19.900 |
| MULTITAP PLAYSTATION | 53.900 |
| SPACE STATION SottoTV | 59.900 |

*Interfaccia monitor*

| | |
|---|---|
| JAM | 199.000 |

*Joypad*

| | |
|---|---|
| CONTROLLER SONY ORIG. | 29.900 |
| DUAL IMPACT NUGEN | 42.900 |
| DUAL SHOCK ANAL. SONY | 49.900 |
| JOYPAD ATOMIC COLOR | 19.900 |
| PLAYSTICK Kit Comandi Agg. | 14.900 |
| TWIN SHOCK ATOMIC COLOR | 39.900 |

*Controller a guanto*

| | |
|---|---|
| THE GLOVE | 84.900 |

*Joystick*

| | |
|---|---|
| MAD CATZ FLIGHTSTICK | 69.900 |

*Mouse*

| | |
|---|---|
| MOUSE MAD CATZ | 39.900 |
| MOUSE XTREME | 39.900 |
| MOUSE SONY | 59.900 |

*Pistole*

| | |
|---|---|
| G-CON 45 Pistola NAMCO | 79.900 |
| LASER GUN 3 in 1 | 69.900 |
| MASSAGER SEAT SHOCK AT. | 139.900 |
| PREDATOR 2 PEDALE VIBR | 99.900 |
| SCORPION GUN + Joypad | 69.900 |

*Schede di memoria*

| | |
|---|---|
| MEMORY CARD 1Mb ATOMIC | 19.900 |
| MEMORY CARD 1Mb NUGEN | 19.900 |
| MEMORY CARD 1Mb SONY | 29.900 |
| MEMORY CARD 1Mb XTREME | 19.900 |
| MEM. CARD 8Mb XTREME | 39.900 |
| MEM. CARD 24Mb XTREME | 69.900 |
| MEM. CARD ATOMIC COLORE | 19.900 |

*Vite infinite*

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY ATOMIC Ita | 59.900 |

*Volanti*

| | |
|---|---|
| MAD CATZ PSX 2 | 119.900 |
| MAD CATZ PSX VIBRA | 129.900 |
| SHOCK DRIVE ATOMIC | 109.900 |
| THRUSTMASTER F. RACE PRO | 159.900 |

### GIOCHI PlayStation

**- DA 39.900 A 59.900 Lire**

| | |
|---|---|
| ACTUA SOCCER Club Edition | 39.900 |
| ALIEN TRILOGY Platinum | 49.900 |
| ALONE... Jack is Back | 39.900 |
| ASSAULT RIGS | 49.900 |
| BUST A MOVE 2 Platinum | 49.900 |
| BUST A MOVE 3DX | 59.900 |
| COMMAND & CONQUER Plat. | 49.900 |
| CRASH BANDICOOT Platinum | 49.900 |
| CROC Platinum | 49.900 |
| CRUSADER NO REMORSE | 39.900 |
| DARKLIGHT CONFLICT | 39.900 |
| DIE HARD TRILOGY Platinum | 49.900 |
| DOOM Platinum | 54.900 |
| DUKE NUKEM 3D Ing | 49.900 |
| FORMULA 1 Platinum | 49.900 |
| GTA Grand Theft Auto Plat. | 49.900 |
| HERCULES Platinum | 49.900 |
| KILEAK THE BLOOD | 39.900 |
| LEMMINGS | 59.900 |
| MAGIC The Gathering | 49.900 |
| MICROMACHINES V3 Platinum | 49.900 |
| MORTAL KOMBAT TRIL. Plat. | 54.900 |
| NANOTEK WARRIOR | 59.900 |
| ODDWORLD Abe's Oddysee Pl. | 54.900 |
| OVERBLOOD | 39.900 |
| PANDEMONIUM Platinum | 49.900 |
| PORSCHE CHALLENGE Plat. | 49.900 |
| RAYMAN Platinum | 49.900 |
| RESIDENT EVIL Platinum | 49.900 |
| ROBOTRON X | 49.900 |
| SPICE WORLD | 49.900 |
| SPIDER | 49.900 |
| STARBLADE ALPHA | 39.900 |
| STARWINDER | 59.900 |
| SUPERSTAR SOCCER PRO | 49.900 |
| TEKKEN 2 Platinum | 49.900 |
| THE RAVEN PROJECT | 49.900 |
| TIME CRISIS Platinum | 49.900 |
| TOCA TOURING RAC.CAR Pl. | 59.900 |
| TOMB RAIDER Platinum | 59.900 |
| TOPOLINO Platinum | 49.900 |
| TRACK & FIELD Platinum | 49.900 |
| V-RALLY | 54.900 |
| WAYNE GRETZKY'S 3D HOCK '98 | 49.900 |
| WIPE OUT 2097 Platinum | 49.900 |
| WORLD CUP 98 | 49.900 |
| WORMS Platinum | 49.900 |

**- DA 69.900 A 79.900 Lire**

| | |
|---|---|
| BABY UNIVERSE | 79.900 |
| BALL BLAZER | 69.900 |
| BATTLESPORT | 74.900 |
| BLAST CHAMBER | 79.900 |
| BLASTO | 79.900 |
| BOMBA:98 | 69.900 |
| BOMBERMAN WORLD | 79.900 |
| BUGRIDERS Race of Kings | 79.900 |
| CARNAGE HEART | 69.900 |
| CRITICAL DEPTH | 79.900 |
| DARK OMEN Warhammer 2 | 69.900 |
| DIABLO | 69.900 |
| DISCWORLD 2 | 79.900 |
| DUKE NUKEM 3D | 79.900 |
| DYNASTY WARRIORS Amer. | 69.900 |
| FIGHTING FORCE | 79.900 |
| FLUID | 79.900 |
| GRID RUN | 69.900 |
| JERSEY DEVIL | 79.900 |
| MASS DESTRUCTION | 69.900 |
| MASTER OF TERAS KASI | 79.900 |
| MIDNIGHT RUN | 79.900 |
| NBA LIVE 98 + JOYPAD | 69.900 |
| NHL BREAKWAY 98 | 79.900 |
| ONE | 69.900 |
| PET IN TV | 79.900 |
| POINT BLANK | 79.900 |
| RIOT | 74.900 |
| ROAD RAGE | 79.900 |
| SKULL MONKEYS | 79.900 |
| SLAMSCAPE | 69.900 |
| SPAWN | 79.900 |
| THE LAST REPORT | 79.900 |
| TOMB RAIDER 2 | 79.900 |
| TOTAL NBA 98 | 69.900 |
| WAR GODS | 74.900 |
| WILD ARMS | 79.900 |
| ZERO DIVIDE 2 | 79.900 |

**- DA 84.900 Lire ....**

| | |
|---|---|
| ABE'S EXODUS | 99.900 |
| ACTUA ICE HOCKEY | 99.900 |
| ACTUA POOL | 99.900 |
| ACTUA SOCCER 3 | 99.900 |
| ACTUA TENNIS | 99.900 |
| ALL STAR TENNIS '99 | 99.900 |
| ALUNDRA | 94.900 |
| APOCALIPSE | 99.900 |
| ARMORED CORE | 99.900 |
| ASSAULT | 99.900 |
| ASTERIX | 99.900 |
| ASTEROID 3D | 89.900 |
| ATLANTIS | 99.900 |
| AZURE DREAMS | 99.900 |
| BATMAN & ROBIN | 99.900 |
| BATTAGLIA NAVALE | 99.900 |
| BLOODY ROAR BEAST | 94.900 |
| BRAHMA FORCE | 84.900 |
| BREATH OF FIRE 3 | 99.900 |
| BROKEN SWORD 2 | 94.900 |
| BUGGY | 99.900 |
| BUST A GROOVE | 99.900 |
| C3 RACING | 99.900 |
| CASTLEVANIA Sinphony Night | 99.900 |
| COLIN McRAE RALLY | 99.900 |
| COLONY WARS VENGEANCE | 94.900 |
| CONSTRUCTOR + Mem. Card | 99.900 |
| COOL BOARDERS 3 | 89.900 |
| CRASH BANDICOOT 2 | 89.900 |
| CRASH BANDICOOT 3 | 89.900 |
| DEAD OR ALIVE | 99.900 |
| DEATHTRAP DUNGEON | 94.900 |
| DUKE NUKEM Time to Kill | 89.900 |
| FIFA 99 | 99.900 |
| FINAL FANTASY VII | 109.900 |
| FORMULA 1 98 | 99.900 |
| FUTURE COP | 99.900 |
| G.DARIUS | 99.900 |
| GHOST IN THE SHELL | 94.900 |
| GRAN TURISMO | 99.900 |
| HEART OF DARKNESS Ital. | 99.900 |
| INDY 500 | 99.900 |
| KLONOA | 99.900 |
| KULA WORLD | 99.900 |
| LIBERO GRANDE | 99.900 |
| MADDEN 99 | 99.900 |
| MARK OWEN WORLD SOCC. 99 | 99.900 |
| MEDIEVIL | 99.900 |
| MORTAL KOMBAT 4 | 99.900 |
| MOTO RACER 2 | 99.900 |
| MOTORHEAD | 99.900 |
| MUSIC | 84.900 |
| N20 | 99.900 |
| NASCAR 99 | 99.900 |
| NBA LIVE 99 | 99.900 |
| NEWMAN HAAS RACING | 99.900 |
| NFL BLITZ | 99.900 |
| NFL EXTREME | 99.900 |
| NHL 99 | 99.900 |
| NINJA | 99.900 |
| O.D.T. | 99.900 |
| PLAYER MANAGER | 99.900 |
| POINT BLANK + G-CON 45 | 149.900 |
| POWERBOAT RACING | 89.900 |
| PREMIER MANAGER 98 | 99.900 |
| PSYBADEK | 94.900 |
| R.TYPES | 99.900 |
| RALLY TOMMI MAKINEN | 94.900 |
| RASCAL | 99.900 |
| REBOOT | 99.900 |
| RESIDENT EVIL 2 | 119.900 |
| RETALIATION C&Conquer | 99.900 |
| ROAD RASH 3D | 99.900 |
| RUSHDOWN | 94.900 |
| SCARS | 99.900 |
| SENSIBLE SOCCER Club Ed. | 99.900 |
| SENTINEL RETURNS | 99.900 |
| SHADOW GUNNER | 99.900 |
| SHADOW MASTER | 94.900 |
| SMALL SOLDIERS | 99.900 |
| SPYRO THE DRAGON | 94.900 |
| STREET FIGHTER COLL. | 99.900 |
| SUPER CROSS 98 | 99.900 |
| SUPERSTAR SOCCER PRO 98 | 99.900 |
| T'AI FU | 84.900 |
| TEKKEN 3 | 99.900 |
| TENCHU | 99.900 |
| TEST DRIVE 4X4 | 99.900 |
| TEST DRIVE 5 | 99.900 |
| THE FIFTH ELEMENT | 99.900 |
| THEME HOSPITAL | 99.900 |
| TOCA TOURING 2 | 99.900 |
| TOMB RAIDER 2 + MEM. CARD | 99.900 |
| TOMB RAIDER 3 | 99.900 |
| TOMBI | 94.900 |
| TREASURES OF THE DEEP | 99.900 |
| V 2000 | 84.900 |
| V-BALL | 89.900 |
| VERSAILLES Italiano | 99.900 |
| VICTORY BOXING 2 | 99.900 |
| VIGILANTE 8 | 99.900 |
| VIPER | 84.900 |
| VMX RACING | 89.900 |
| VS. | 89.900 |
| WARGAMES Defcon | 99.900 |
| WILD 9 | 99.900 |
| WILD 9 + MAGLIETTA | 109.900 |
| X-MEN Vs STREET FIGHTER | 99.900 |

## Nintendo64

| | |
|---|---|
| NINTENDO 64 Ita+GIOCO | 249.000 |

### ACCESSORI NIN64

*Adattatori,cavi,ecc.*

| | |
|---|---|
| ADATTATORE PASSPORT | 69.900 |
| CAVO SCART STEREO A/V | 29.900 |
| EXTENSION CABLE NIN64 | 19.900 |
| RF SET Cavo Antenna TV NIN64 | 49.900 |
| RUMBLE PACK NIN64 | 19.900 |
| RUMBLE PACK ORIGINALE | 39.900 |
| VIBRA-PACK+MEMORY CARD | 59.900 |

*Joypad*

| | |
|---|---|
| CONTROLLER ORIGINALE | 49.900 |
| MANTARAY N64 | 42.900 |
| SHARP PAD PRO 64 TRASP | 49.900 |
| TRIDENT PAD | 49.900 |
| TRIDENT PRO PAD | 64.900 |

*Guanto di controllo*

| | |
|---|---|
| THE GLOVE N64 | 139.900 |

*Schede di memoria*

| | |
|---|---|
| MEMORY CARD ORIGINALE | 29.900 |

*Volanti*

| | |
|---|---|
| MAD CATZ VOLANTE VIBRA | 139.900 |
| MAD CATZ VOLANTE Analog. | 79.900 |
| PER4MER ULTRA 64 | 119.900 |
| VOLANTE ASCII UFFICIALE | 119.900 |
| VOLANTE RACE LEADER N64 2 | 159.900 |

### VIDEOGIOCHI NINTENDO

| | |
|---|---|
| 1080° SNOWBOARDING | 119.900 |
| ALL STAR BASEBALL | 99.900 |
| BANJO & KAZOOIE | 99.900 |
| BIOFREAKS | 134.900 |
| BLAST CORPS | 129.900 |
| BOMBERMAN 64 | 119.900 |
| BOMBERMAN HERO | 119.900 |
| BUST A MOVE 3 | 99.900 |
| CHAMELEON TWIST | 119.900 |
| CHOPPER ATTACK | 134.900 |
| CLAYFIGHTER 63 1/3 | 89.900 |
| CRUIS'N USA | 119.900 |
| DARK RIFT | 119.900 |
| DARK RIFT Amer. | 99.900 |
| DIDDY KONG RACING | 119.900 |
| DOOM 64 | 129.900 |
| DOOM 64 Amer | 149.900 |
| DUAL HEROES | 149.900 |
| DUKE NUKEM 64 | 99.900 |
| EXTREME G | 99.900 |
| EXTREME G 2 | 99.900 |
| F1 POLE POSITION 64 | 144.900 |
| F1 WORLD GRAND PRIX | 109.900 |
| FIGHTERS DESTINY | 59.900 |
| FIGHTING FORCE N64 | 99.900 |
| FORSAKEN | 99.900 |
| G.A.S.P. | 149.900 |
| GOEMON MYSTICAL NINJA | 169.900 |
| GOLDEN EYE 007 | 119.900 |
| GT 64 | 139.900 |
| HEXEN | 139.900 |
| HEXEN Amer. | 99.900 |
| HUMAN GRAND PRIX Giap | 119.900 |
| IGGY'S RECKIN' BALLS | 99.900 |
| KILLER INSTINCT | 129.900 |
| KNIFE EDGE | 134.900 |
| LAMBORGHINI 64 | 129.900 |
| LYLAT WARS | 109.900 |
| LYLAT WARS + Vibra-Pak | 139.900 |
| MACE The Dark Age | 169.900 |
| MACE The Dark Age Amer | 149.900 |
| MADDEN FOOTBALL 64 | 134.900 |
| MARIO 64 | 99.900 |
| MARIO KART 64 | 99.900 |
| MICROMACHINES 64 | 99.900 |
| MISSION IMPOSSIBLE Ing | 119.900 |
| MISSION IMPOSSIBLE Ita Par | 129.900 |
| MORTAL KOMBAT 4 | 134.900 |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | 134.900 |
| MRC Multi Racing Champion. | 79.900 |
| NBA COURTSIDE (K.BRYANT) | 119.900 |
| NBA HANG TIME | 99.900 |
| NBA JAM 99 | 99.900 |
| NBA PRO 98 | 159.900 |
| NFL QUARTERBACK | 99.900 |
| NFL QUARTERBACK CLUB 98 | 129.900 |
| OFF ROAD CHALLENGE | 134.900 |
| PRO BASEBALL Giap+MEM.C. | 69.900 |
| QUAKE | 129.900 |
| SAN FRANCISCO RUSH | 149.900 |
| SILICON VALLEY | 119.900 |
| STAR WARS SHADOWS EMPIRE | 144.900 |
| SUB-ZERO M.Kombat Mythology | 169.900 |
| SUPERSTAR SOCCER 98 | 119.900 |
| TETRISPHERE | 129.900 |
| TOP GEAR OVERDRIVE | 149.900 |
| TROUBLE MAKERS GO GO Giap | 99.900 |
| TUROK 2 | 139.900 |
| TUROK Dinosaur Hunter | 99.900 |
| TWISTED EDGE SNOWBOARD | 119.900 |
| WAVE RACE | 99.900 |
| WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY | 159.900 |
| WCW Vs. NWO WORLD TOUR | 169.900 |
| WORLD CUP 98 | 119.900 |
| WWF WARZONE | 99.900 |
| YOSHI'S STORY | 99.900 |
| ZELDA 64 | 134.900 |

**Tutti i prezzi comprendono IVA e possono variare.**

PERGIOCO MILANO via BORGOGNA 7,p.zza San Babila MM1
PERGIOCO MILANO via SAN PROSPERO 1,p.zza Cordusio MM1
PERGIOCO MILANO via ALDROVANDI,p.zza Lima MM1
PERGIOCO ROMA via degli SCIPIONI 109, Q.re Prati Metro Ottaviano
PERGIOCO BRESCIA via TRIESTE 4/A, angolo X Giornate
PERGIOCO LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20 ,nel centro storico
PERGIOCO Point FIRENZE viale S. LAVAGNINI 40
PERGIOCO Point VERONA via G. DELLA CASA 10, ang. piazza Simoni
PERGIOCO Point MONZA (MI) via CAIROLI 5,angolo c.so Milano
PERGIOCO Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D,all'Università
New PERGIOCO Point a ROMA via MAGLIANO SABINA 26/28, quartiere Salario, a piazza Vescovio

www.pergioco.com

**VENDITA TELEFONICA PER CONSEGNE IN TUTTA ITALIA**

**02-29524256**

PERGIOCO

# PREVIEW

THE LEGEND OF ZELDA™
OCARINA OF TIME™

**Dopo mesi di attesa, innumerevoli ritardi e smentite, speculazioni e ipotesi di tutti i generi, Zelda è arrivato in redazione in una versione vicinissima a quella definitiva. Cosa ne penso? Ricordate Pitfall? Non capite? Leggete l'articolone seguente e tutto apparirà magicamente più chiaro...**

Forse, il cappello introduttivo vi sarà sembrato un po' oscuro (se non delirante) ma vi assicuro che una logica di fondo esiste. Quando ero piccino (si parla di una decade fa circa) imperversavano nel mio immaginario ludico le due console più popolari di allora: l'Atari 2600 e l'Intellivision. Dopo eterne lotte tra il bene e il male (citazione) riuscii a farmi regalare la seconda (e più potente) macchina; i giorni passati con gli occhi incollati a Burger Time non si contavano e le imprese a Dungeons and Dragons occupavano anche il tempo da dedicare alla scuola (già ridotto al lumicino)...Ciò nonostante, ho sempre guardato con invidia i possessori dell'Atari 2600 a causa di una loro cartuccia che stuzzicava la mia immaginazione in maniera devastante: Pitfall. I pochi, scarni livelli iniziali che riuscivo a vedere a casa degli amici sembravano serbare chissà quali fantastiche avventure per il prosieguo del gioco, il resto lo faceva la mia immaginazione già allora decisamente deviata. A questo, aggiungete le tonnellate di monetine che ho inserito nel coin-op della tabaccheria sotto casa e avrete un quadro chiaro del mio grado di adorazione per quel gioco.

Già, ma tutto questo cos'ha in comune con Zelda? E' presto detto, Zelda ha risvegliato in me sensazioni molto simili a quelle suscitate da Pitfall nella mia infanzia. Ma andiamo con ordine...

Tutto ha inizio tre settimane addietro; il megacaporedattore mi comunica l'arrivo in redazione di una versione pseudo-definitiva di Zelda, il nuovo lavoro della Nintendo; il tempo stringe visto che il gioco è accompagnato da uno dei tester il quale può rimanere a Milano soltanto pochissimo tempo. Purtroppo, impegni improrogabili d'università mi costringono a declinare l'invito per la visione del gioco, il buon Mirko mi sostituisce ma i rimorsi di coscienza mi fanno correre in redazione per assistere alle ultime tre ore di prova. Mi siedo di fianco al mio esimio collega e, dopo aver notato la cartuccia letteralmente lucchettata alla console per imperscrutabili esigenze di sicurezza (giuro!), inizio a osservare le imprese del protagonista manovrato da un Mirko ormai devastato da un giorno e mezzo di gioco continuo.

Zelda vi mette nei panni di Link (all'inizio del gioco ancora ragazzo) nella sua avventura sulle tracce di un principe malvagio che ha rapito la bella principessa di nome, appunto, Zelda.

Il gioco si presenta con una visua-

le alla Tomb Raider (telecamera dietro il personaggio) e questo vi permette un'ampia gamma di movimenti, soprattutto nei combattimenti. Tutti i problemi di visuale che macchiavano splendidi capolavori come Mario 64 e Banjo-Kazooie sono stati risolti e l'immersione nel gioco ne trae enorme giovamento.

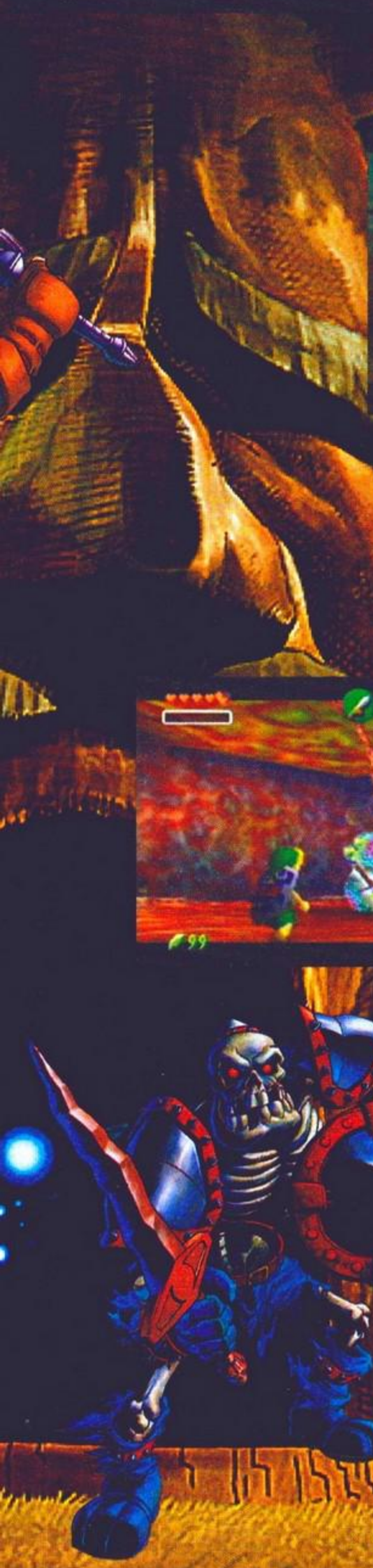
Per quanto riguarda la grafica, devo dire che il prodotto in questione si attesta su livelli decisamente ottimi: un po' di nebbiolina in lontananza permette al gioco di mostrare splendidi paesaggi, animazioni perfette e un frame rate intorno ai 30 al secondo; a questo aggiungete, per la prima volta in un prodotto Nintendo, un'illuminazione in tempo reale e avrete un'idea dell'aspetto estetico di questo prodotto.

Il gameplay costituisce un altro punto forte di Zelda: Link interagisce con l'ambiente esterno in maniera completa e gli enigmi che dovrete risolvere rispecchiano questa totale libertà di movimento; potrete spingere muri, nuotare, aprire forzieri e cassetti, appendervi alle sporgenze e colpire qualsiasi cosa con le vostre armi. A proposito di armi, il sistema di combattimento merita un plauso particolare per la capacità d'immersione nello scontro che sa regalare: una volta incontrato un nemico, premendo il tasto Z sarà possibile inquadrarlo in un mirino che lo farà diventare il punto centrale intorno al quale compirete tutti i vostri movimenti.

Questo vi permette, per esempio, di ruotare intorno al vostro avversario e di compiere tutto un insieme di manovre evasive avendo sempre sott'occhio i movimenti del nemico; il risultato è un coinvolgimento di prim'ordine nello scontro. Sempre sul lato dei combattimenti, vi segnalo una gran varietà di mosse e di attacchi, oltre alle già citate molteplici possibilità difensive (tra cui si annovera anche l'uso dello scudo).

La difficoltà mi è sembrata ben calibrata: l'assenza di diversi livelli di abilità tra cui scegliere è compensata da una struttura di gioco che presenta al giocatore sfide sem-

# PREVIEW



che siano quelle definitive) e lasciano il ruolo del protagonista agli effetti sonori che si distinguono per il loro realismo e onnipresenza.

pre più complesse, penso che la longevità ne trarrà gran vantaggio. A questo punto, vi segnalo qualche altra chicca grafica che ho precedentemente tralasciato, iniziando dall'acqua: come tradizione Nintendo insegna, si è fatto un ulteriore passo avanti rispetto a Banjo-Kazooie e ora vedrete anche le bollicine d'aria emesse da Link nelle sue scorribande sott'acqua. Le condizioni climatiche cambiano durante il gioco e aumentano la già alta sensazione di immersione nell'ambiente. Ultimissima finezza che mi ha mandato in estasi: se provate a nuotare o a scalare muri mentre state impugnando la spada (o un'altra arma), noterete che Link farà molta più fatica, visto che dovrà utilizzare solo una mano. Notevole.

Per quanto riguarda il sonoro, il livello è indubbiamente buono: le musiche sono decisamente soft (sempre

Altra nota di merito va assegnata ai menu: realizzati magistralmente dal punto di vista grafico (sono proiettati sulle facce interne di un cubo che potete ruotare a piacimento), si rivelano anche funzionali e intuitivi.

E ora parliamo di Pitfall, o meglio, di quello che questi due titoli hanno in comune. Non voglio essere prolisso né usare facile retorica celebrativa, quindi sarò diretto e conciso: nelle due ore e mezza che ho osservato Mirko alle prese con il mondo di Zelda, ho maturato una voglia di provare il gioco che da molto tempo non provavo. Proprio come per Pitfall, Zelda ha stuzzicato il mio immaginario videoludico e lo ha riempito di nuovi orizzonti e speranze per questa cartuccia e per i giochi di questo genere che verranno pubblicati in futuro. La mezz'ora in cui ho potuto provare il prodotto non ha placato affatto il mio furore, anzi, dopo aver evitato scende d'isteria incontrollata al momento di mollare il pad, sono tornato a casa e ho segnato in pennarello rosso sulla mia lavagna magnetica la data "20 novembre" (data stimata di uscita del gioco in Europa) e mi sono ripromesso di chiamare ogni giorno, a partire dal 20, il mio fornitore ufficiale. Oggi è solo il 13 novembre e, se non avessi la demo di Turok 2 in casa, penso che sarei in uno stato di catalessi totale in attesa della data fatidica; la cosa che mi preoccupa è che la demo di Turok 2 ha solo tre livelli...

Davide Pessach

MACCHINA NINTENDO64

CASA SOFTWARE NINTENDO

WARHAMMER

MAGIC

eg EDITRICE GIOCHI

MB GIOCHI

# MACEDONIA GIOCA

GAME BOY

PlayStation

PC CD

NINTENDO 64

VENDITA DIRETTA
E PER CORRISPONDENZA

Tutti i marchi e le illustrazioni citate sono marchi registrati e sono protetti dalle leggi sul copyright e di proprietà esclusica delle rispettive aziende produttrici. Le foto dei prodotti sono indicative.

OLTRE 500 TITOLI A PREZZI INCREDIBILI

DUAL SHOCK 46.000

MEMORY CARD 18.000

VASTA GAMMA DI ACCESSORI PER PSX - PC NINTENDO 64 GAME BOY

CONSOLLE NINTENDO con gioco omaggio

269.000

MEMORY CARD 18.000

F-1 WORLD GRAND PRIX

# MACEDONIA GIOCA

**00192 ROMA - VIA LEONE IV, 43**

**TEL. E FAX 06/39726147**

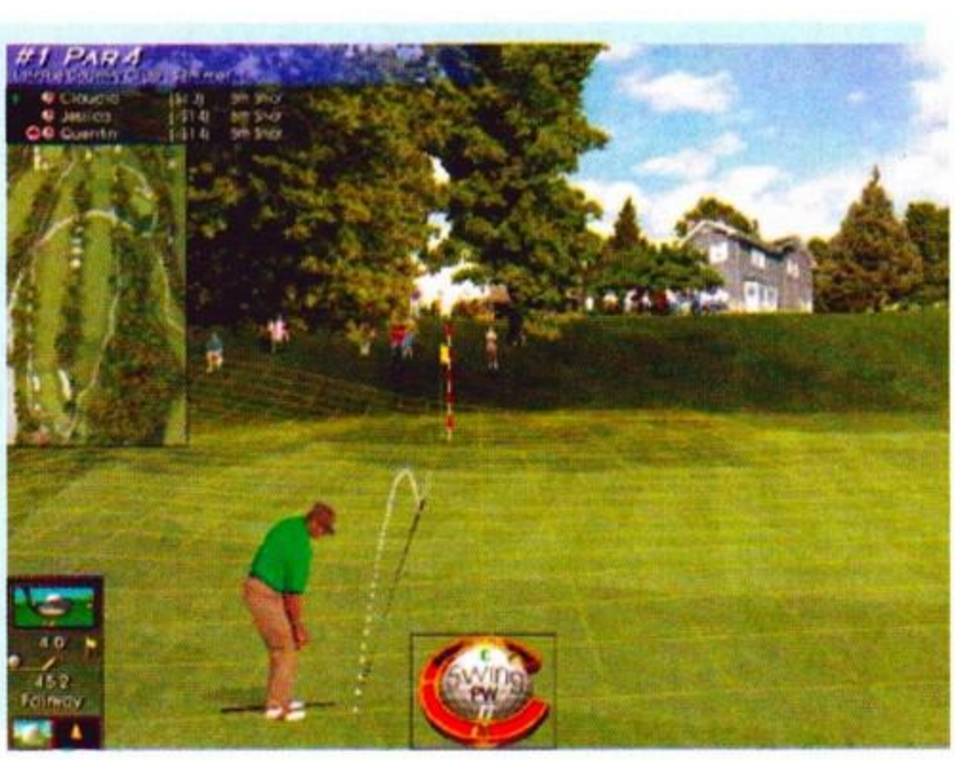
**M OTTAVIANO** ***TELEFONACI!!!***

Taglia e porta con te questo tagliando: avrai un'ulteriore sconto!

**Che bel mese quello di dicembre: tutti i serpenti e le vipere di montagna sono in letargo, fuori fa un freddo talmente freddoloso, che si può uscire solo se si uccide il canarino di casa e si usa la sua pelliccia per riscaldarsi. Insomma, tutto è perfetto per rimanere belli rinchiusi in casa a provare i nuovi giochi, magari regalati per Natale. Se consideriamo, poi, che questo mese è per antonomasia quello più ricco in fato di quantità tra tutti quelli dell'anno, beh come dissero i due suicidi davanti a un camion: "Mettiamoci sotto". Va beh, nel caso non l'aveste ancora capito, non ho la minima idea di cosa scrivere; in ogni modo Buon Natale a tutti e felice Pasqua.**

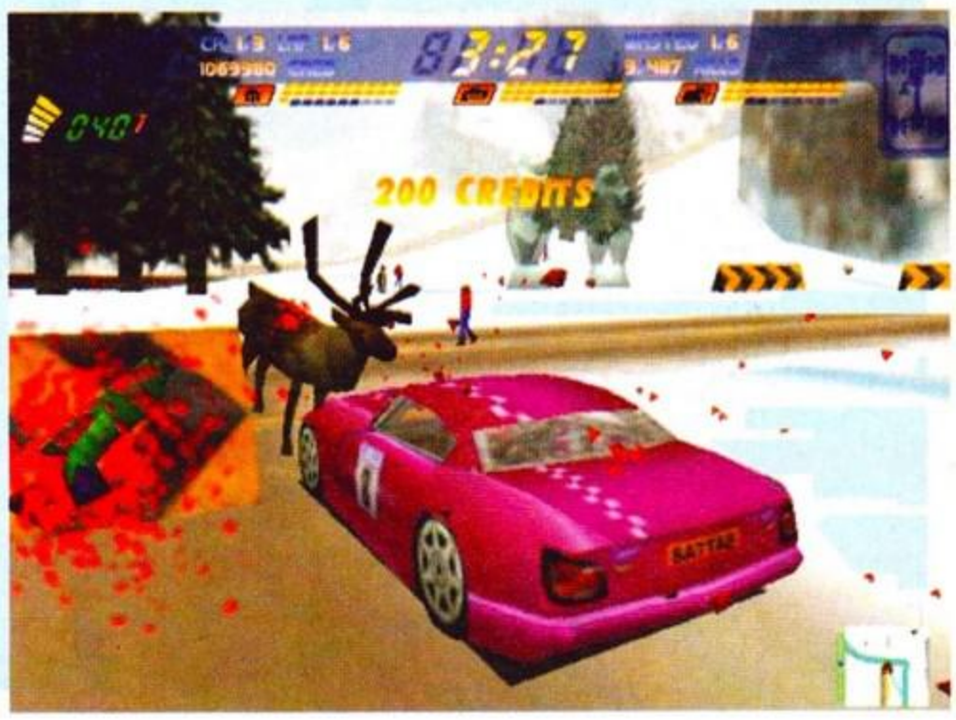
**Raffo**

## LINKS LS 1999



I giochi di golf sono ormai arrivati a possedere una grafica talmente accurata e realistica da non avere nulla da invidiare alla realtà. Certo, muoversi all'aria aperta sapendo di spendere ventimila lire al minuto per l'affitto del campo da golf fa sempre il suo bell'effetto, ma bisogna ammettere che il mercato ce la mette tutta per aumentare il prezzo dei giochi e quindi farci vivere appieno anche questa sensazione. A parte gli scherzi, questo Links LS 1999 è senza dubbio la più accurata simulazione del genere mai prodotta; non ho molto da dire a riguardo, ma credo che le foto possano valere molto di più di qualsiasi insensata parola.

## CARMAGEDDON 2

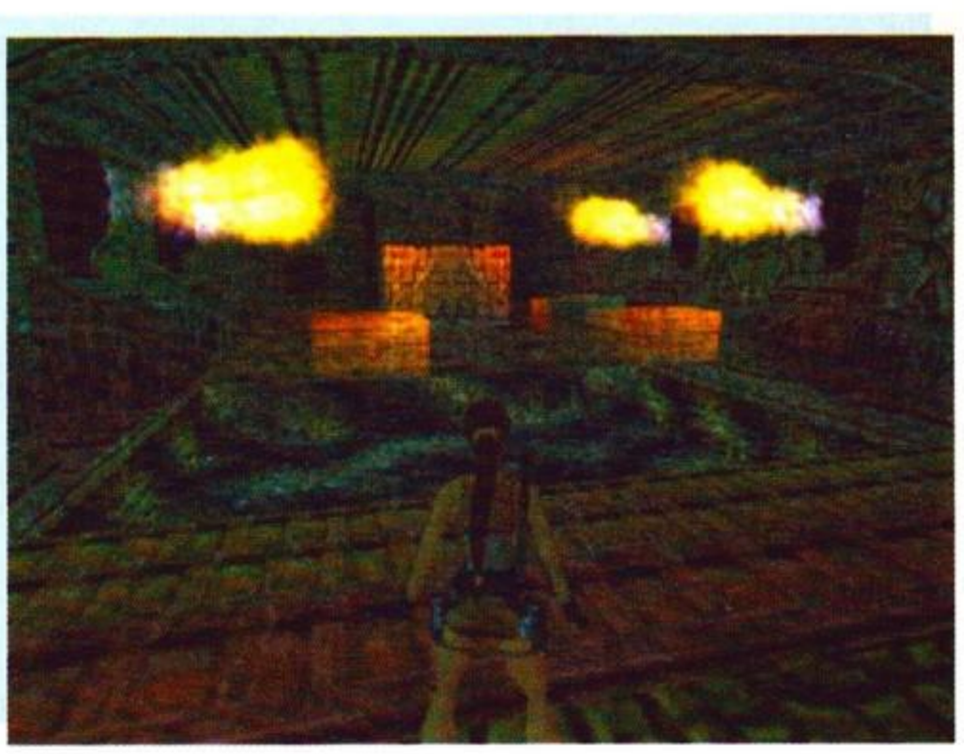


Il prodotto che maggiormente fece discutere a suo tempo, è oggi arrivato al suo secondo episodio. La cattiveria e lo spargimento di sangue che lo caratterizzavano non sono minimamente diminuiti, anzi, ancor di più saranno le scene che lasceranno perplessi.
Potrete infatti "stirare" persone nei modi più variegati (e otterrete dei punti a seconda della spettacolarità con cui lo farete), ma anche animali (cervi, mucche...), e le solite decine di macchine.
Graficamente è stato molto migliorato potendo garantire, ora, non solo la stessa notevole giocabilità della versione precedente, ma anche un impatto estetico di buona qualità.

## FIFA 99

"La FIFA non fa più 98 ma 99", ecco una delle frasi che immagino saranno più ricorrenti nelle recensioni di questo gioco.
Fifa rappresenta il meglio che il PC può fornire per i giochi di calcio, fino a quando non convertiranno International Superstar Soccer Pro, infatti, FIFA sarà l'indiscusso Re delle simulazioni calcistiche per picchio.
I pareri su questa nuova edizione di FIFA sono abbastanza discordanti: c'è chi afferma che in fondo non offra molto di più rispetto alla versione precedente, e chi, invece, ne va già matto. Io credo che sia un acquisto indispensabile in caso non siate in possesso della versione 98, e che in caso contrario dovreste provare a vederlo, prima di comprarlo

## TOMB RAIDER 3



Rimanendo nei giochi che hanno fatto la storia, abbiamo da proporvi anche Tomb Raider 3. Terzo episodio che vede la prorompente eroina Lara impegnata in nuove avventure.
Tutti gli amanti di questo gioco, comunque, saranno ben felici di sapere che questo terzo episodio della serie offre una quantità di livelli notevole, che ha implementato numerosi effetti grafici e che ha mantenuto la stessa incredibile giocabilità di sempre. Personalmente continuo a preferire il primo episodio, in quanto ha dato vita a un genere, ma senza dubbio questa terza puntata della storia di Lara Croft avrà successo, e tanto.

# WARS

## VENGEANCE

PSYGNOSIS PRESENTS THE DEFINITIVE SCI-FI COMBAT GAME. IN ASSOCIATION WITH EPIC, CINEMATIC SEQUENCES, DOZENS OF MISSIONS AND A DARK, TWISTING PLOT. STARRING SHEDLOADS OF SERIOUS FIREPOWER AND CO-STARRING AN ARRAY OF COMBAT SPACE CRAFT. DIRECTED BY YOU OVER 5 VAST SOLAR SYSTEMS AND PLANETS AS YOU FIGHT FOR FREEDOM. VENGEANCE IS SWEET.

PSYGNOSIS

PlayStation

COMPACT disc

DOLBY SURROUND™

For Ages - Pour Ages - Para Años - Für Jahre - Per Anni

3-10 ✓ 11-14 ✓ 15-17 ✓ 18+ ✓

ELSPA

COPYRIGHT © 1994, EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED

© 1998 Psygnosis Limited. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or © of Psygnosis Ltd. All rights reserved. "PlayStation" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# ROGUE 'N' ROLE

## A VOLTE RITORNANO... IN QUESTO CASO E DAVVERO UN BENE

### La White Wolf l'ha fatta grossa

Eventi unici, momenti che segnano una vera e propria svolta nel modo di giocare, rivoluzioni che ti mostrano

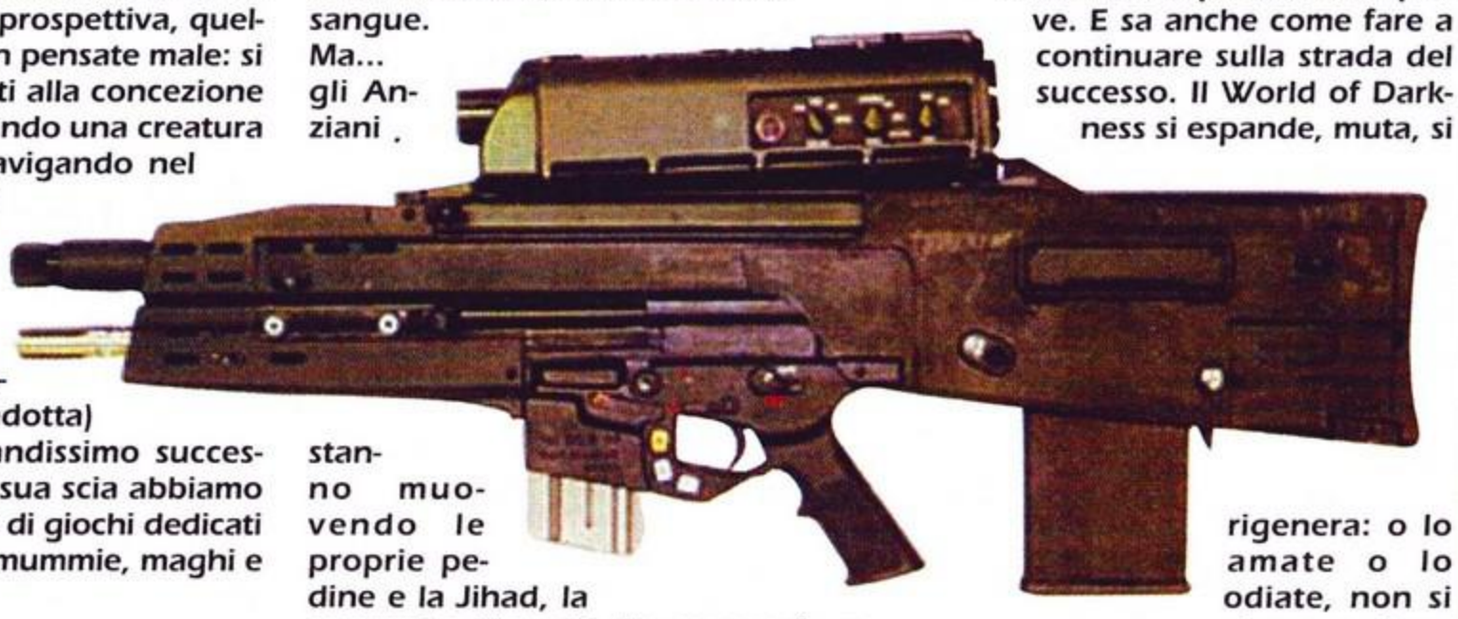
come semplicemente spostando il punto di vista, un'ambientazione usata e stravista possa cambiare e divenire qualcosa di unico, inedito, un cult.
Prima che uscisse Vampire: the Masquerade, l'horror era condito, nei GdR, da manipoli di investigatori dell'occulto e del brivido che, armati fino ai denti, affrontavano orde di cose senza nome, scienziati corrotti e folli, creature.
Bene, la White Wolf ha mostrato al mondo una nuova prospettiva, quella del "mostro". Non pensate male: si sono sempre ispirati alla concezione che solo impersonando una creatura mostruosa, solo navigando nel torbido è possibile capire realmente ciò che c'è di bene e di male in noi. Comunque, Vampiri (anche nella sua versione tradotta) ha riscosso un grandissimo successo, tanto che sulla sua scia abbiamo assistito alla nascita di giochi dedicati a spettri, mannari, mummie, maghi e fate.

### Tutto Cambia

Ora Vampire: the Masquerade è giunto alla sua terza edizione e lo ha fatto in grande stile. Il corpo di regole è rimasto sostanzialmente lo stesso. Il sistema storytelling continua a furoreggiare: si tratta di un modo di "masterizzare" che enfatizza maggiormente la narrazione scenografica e spettacolare che non l'effettiva risoluzione delle azioni tramite il confronto di abilità e i tiri di dado. Estremizzandolo potremmo dire che "puoi fare quasi qualunque cosa, a patto che renda la storia interessante...". Alcuni dei poteri tipici dei vampiri sono stati ricalibrati, con l'aggiunta o la sottrazione di alcuni modificatori, le regole sono state risistemate all'interno del manuale, e qualcosina è stato aggiunto. Ma se siete i felici possessori di regolamenti precedenti, non temete: nulla è cambiato in modo drastico e il nuovo regolamento è completamente compatibile con le versioni precedenti. I personaggi giocabili sono aumentati: molti clan proposti Camarilla, ma anche Sabbat. E che questo ci porta dritti-dritti a...

### La Nuova Ambientazione

Calma, calma. In realtà si tratta di mutamenti in atto, non appena conclusi, non vi siete ancora persi nulla... I Vampiri continuano a essere tra noi con i loro conflitti, le loro trame ordite nell'ombra, lotte e cacce di sangue.
Ma... gli Anziani stanno muovendo le proprie pedine e la Jihad, la guerra tra Vampiri che genererà un nuovo ordine e nuovi equilibri di potere si sta lentamente avvicinando.
Gli assetti dei vari clan stanno per cambiare: qualcuno lascerà la Camarilla, altri le si uniranno. Trasformazioni, cambiamenti, rivoluzioni: questo è ciò che aspetta i Neonati.



Guerre, violenze, fughe, cacce, amori e ricerche... il solito? No. Molto di più.

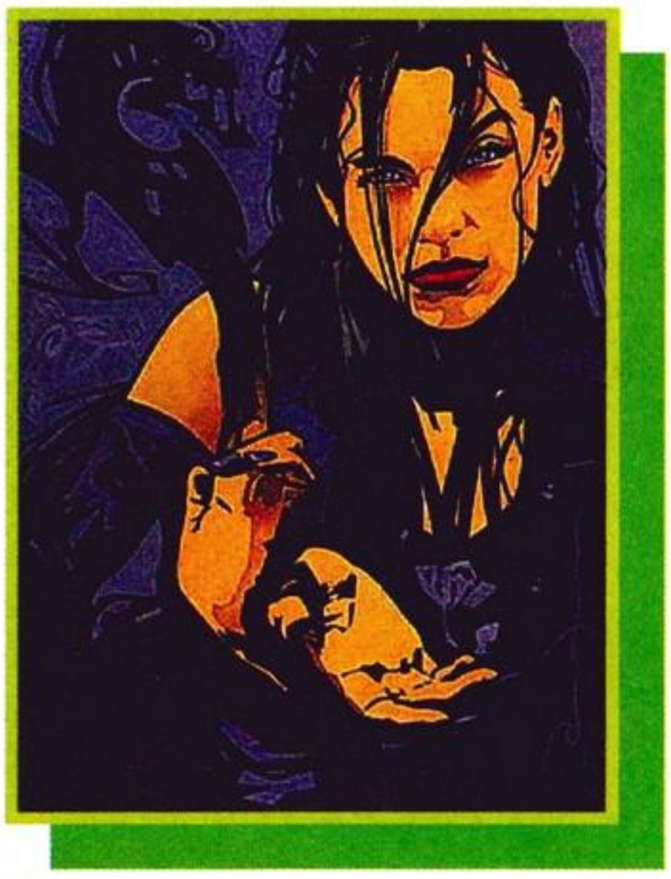
### L'Abito non fa il monaco, ma...

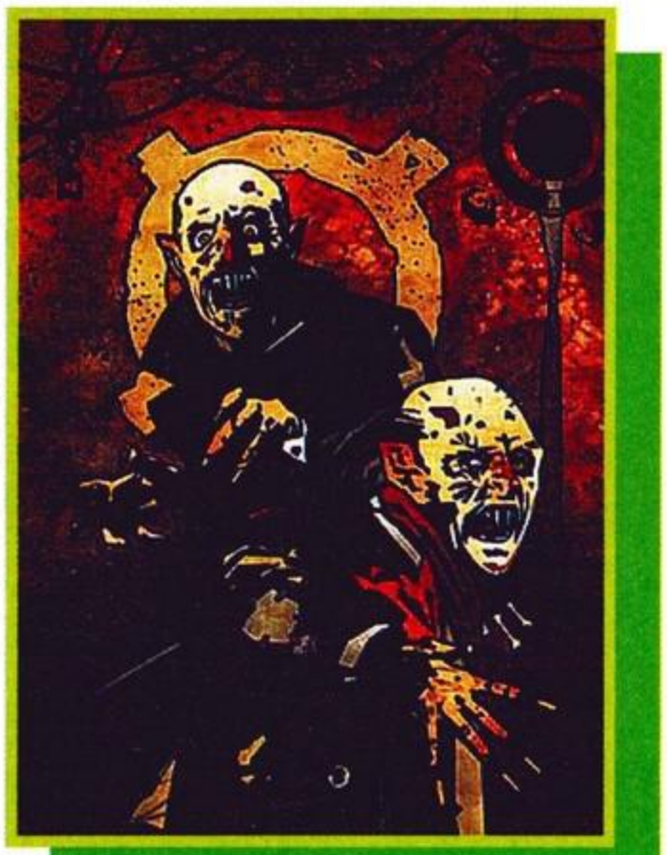
La veste scelta per la Terza Edizione di Masquerade vi lascerà di stucco. La grafica è davvero eccellente, con molte illustrazioni e disegni davvero notevoli (magari qualcuno un po' crudo e violento, ma... accidenti: questo è il Mondo di Tenebra, non un kindergarten!).
Il manuale è disponibile in due versioni hardcover, al momento. La prima, ordinaria e comune, è comunque molto bella ed è praticamente un must per ogni Narratore (i Master di giochi WW) che si rispetti. Ma la seconda... Due volumi softcover in finta pelle nera (umana, ovviamente), con decorazioni e intarsi, anche internamente, argentate. Cupa, tetra, violenta: questa edizione di lusso è racchiusa in una custodia rigida che trasuda lusso. Il primo fascicolo è il manuale vero e proprio, mentre il secondo è dedicato all'artwork del gioco e del mondo. Tavole e tavole a colori ideali per lasciare un scia di bava per casa o per trarre ispirazione per le vostre prossime partite e cronache. Forse un po' costosetto (60 Dollari USA!), ma se siete collezionisti ne vale realmente la pena, peccato che non sia facilissima da recuperare...

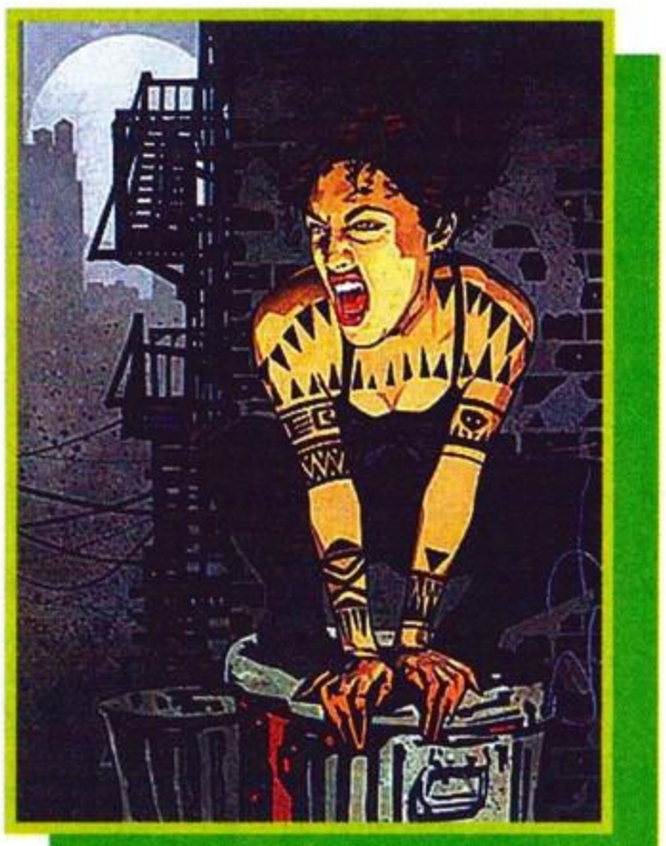
### Concludendo

La White Wolf sa come fare Giochi di Ruolo. Su questo non ci piove. E sa anche come fare a continuare sulla strada del successo. Il World of Darkness si espande, muta, si rigenera: o lo amate o lo odiate, non si riesce a rimanere con un piede in due scarpe.
Uscirà una versione in lingua italica? Non si sa, ma le contrattazioni sono aperte. Fino ad allora...
Buon Divertimento

Christian Antonini







# PERICOLO: MATERIALE RADIOATTIVO

## SCAPPA... ☢ SEI MORTO

PlayStation

PC CD ROM

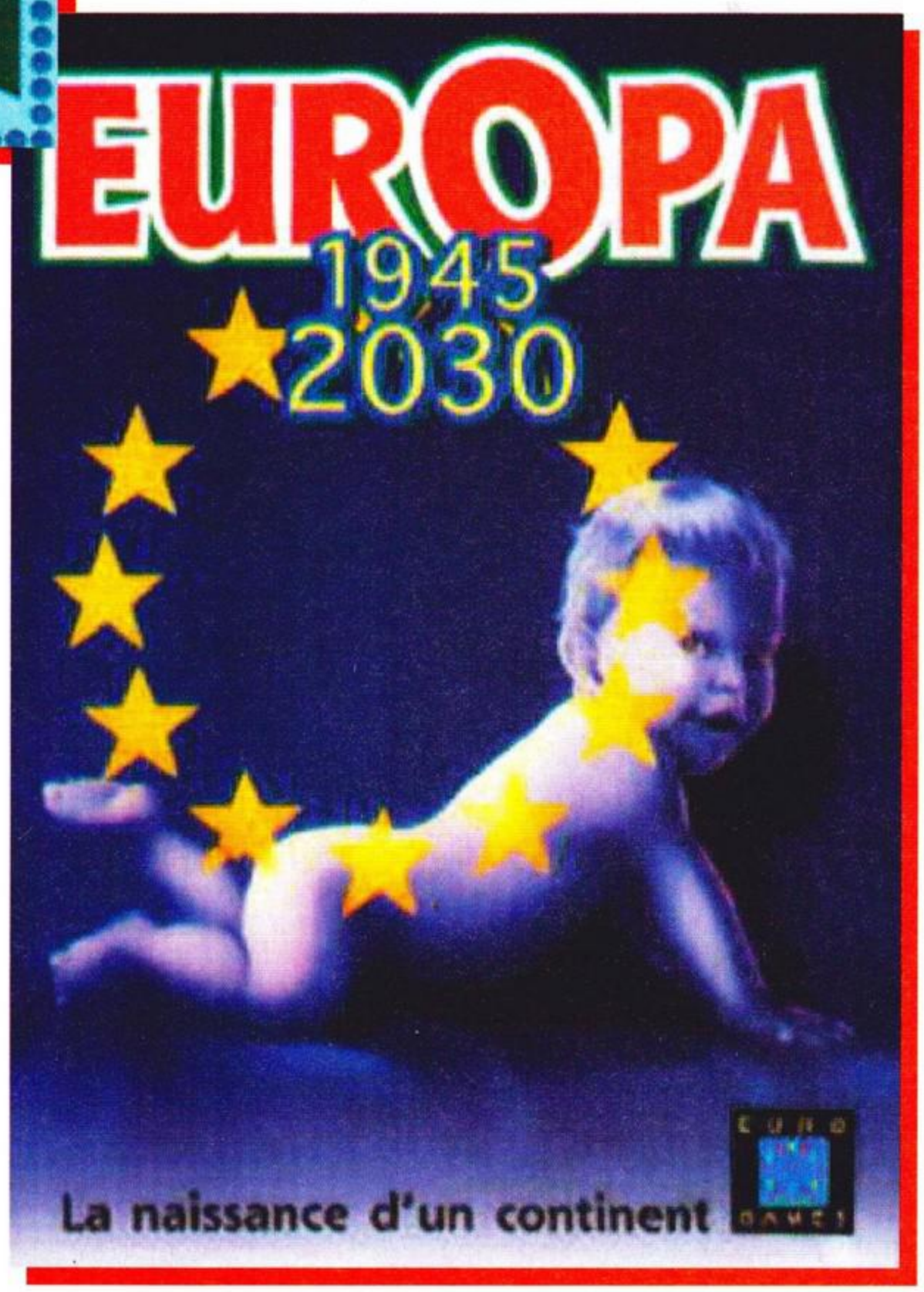
PSYGNOSIS

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. O.D.T., Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited. All rights reserved.

# AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

**Stufi del Risiko? Volete provare una variante meno bellicosa e altrettanto stimolante sul tema del dominio? Occhi aperti, perché l'Europa è alle porte!**

**Andrea Fattori**




## Europa 1945-2030

Che Risiko sia uno dei giochi di maggior successo della storia è indubbio. E lo è anche il suo valore. Certo che, dopo anni di guerre per il dominio del mondo, anche i più accaniti guerrafondai potrebbero decidere di darsi a qualcosa di meno violento e più sottile. E allora, perché non darsi alla politica?

Ancora una volta la Eurogames conferma la qualità del proprio marchio con un gioco di grandissimo interesse. Come spesso accade con questa casa editrice, si tratta di un titolo che, pur vantando un regolamento molto semplice, riesce a garantire uno spessore strategico assolutamente di prim'ordine. Lo scopo è quello di unificare l'Europa, nell'arco di 85 anni, in particolare attraverso quattro fasi cruciali (che poi si traducono in altrettanti turni di gioco). Naturalmente la politica non è mai fine a se stessa, e il vero obiettivo è quello di accumulare la maggiore influenza in quella che diventerà l'Europa unita. Ogni giocatore svolge il ruolo di una fazione politica, con una certa quantità di punti politici a disposizione (la propria influenza), che dovrà gestire al meglio per cercare di guadagnare potere e nuove influenze. A ogni turno di gioco si deve cercare di fare annettere all'Europa il maggior numero possibile di Paesi, vincendo l'ostilità dei vari partiti nazionalisti locali. Naturalmente si deve cercare di essere fautori dell'annessione di un Paese per ottenere il giusto riconoscimento politico, anche se a volte le coalizioni e i patti elettorali diventano fondamentali. A partire dal terzo turno, inoltre, sarà necessario fare i conti con il pericolo di conflitti locali nei Paesi non ancora annessi, conflitti che potrebbero propagarsi a macchia d'olio. Per sedarli è necessario sacrificare parte dei propri punti politici, ma restare a guardare può rivelarsi disastroso.

Le regole complete del gioco occupano 12 pagine, ma per i meno esperti è possibile cominciare con un regolamento introduttivo di appena 4 mezze pagine. Il sistema è dunque molto semplice, immediato e privo di inutili complicazioni, ma questo non influisce assolutamente sul grandissimo numero di scenari che possono prendere vita. La fortuna ha un ruolo veramente minimo, lasciando tutto il merito (o la colpa) nelle mani dei giocatori.

Vincitore del premio Best of Show di Lucca '98 – Edizione Invernale, Europa ha tutte le carte in regola per diventare un grande classico, e scommetto che ne sentiremo parlare per molto tempo. E tutto questo malgrado una grafica – soprattutto una copertina – ben al di sotto del livello globale del gioco. Speriamo che almeno la scritta "Best of Show – Lucca 1998" possa servire per rendere la scatola un po' più appetibile...

# Psyboard

## Scoprite la Gioia della tavola sicura

PSYGNOSIS

PlayStation

Vans @ JD Sports

Con i brani di
Bentley Rhythm Ace
e David Holmes

Rian Hughes at Device.

# FACCE... RIDE

**Bella voi sono il Raffo, no, cioè, ci sto troppo dentro in questo periodo, no, cioè mi strippo una cifra quando arriva il Natale, che ci sta troppo dentro come festa, no, cioè, che storia malata. Comunque, sì, insomma, le foto di questo mese ci stanno dentro un cifro perché no, cioè, voi lettori siete troppo autoironici, no, voglio dire, è un casino bello vedere tanta gente che si fa in quattro per comparire su questa storia di rubrica. Bella voi, anche se ho il raffreddore, anzi, passatemi troppo il fazzollo.**

**Raffo**

## I CUGINI DI CAMPAGNA

*Emiliano Baglioni di Roma (a sinistra con la bandana) ha un simpatico amico (l'altro, senza bandana e non a sinistra) che si chiama Giulio.*

*Sembrano due ragazzi normali e molto simili, però Emiliano è più furbo di Giulio, come mai? Ma è semplice, perché Emiliano ha avuto la buona idea di coprirsi la faccia, così nessuno potrà affermare con certezza di averlo visto su queste pagine. Giulio, invece, ha optato per una scelta un po' più rischiosa, e cioè quella di coprirsi semplicemente gli occhi. Beh, che dire, complimenti per la bellissima coreografia che dà vita a un cuore fatto di braccia e gambe (forse involontario), e complimenti anche per la saggia decisione di andare a fare la foto in aperta campagna, lontano da sguardi indiscreti. Così si fa.*

## VENERDI' 12 1/2

*Ma quando mi chiedono se i lettori di ConsoleMania sono normali, come faccio io a dire di sì, me lo spiegate? Non posso, non ce la faccio; poi quando mi arrivano foto come questa, non posso che inchinarmi di fronte alla genialità dei personaggi in questione.*

*Il distinto signore che qui rappresenta uno degli zombie di Resident Evil, è l'evidente riprova di quello che ho detto qualche riga fa, e cioè che la capacità espressiva dei lettori di ConsoleMania rasenta la genialità. Sono esterrefatto (più fatto che esterre): complimenti a Napoli Domenico, Minasi Riccardo e Alessandro Polimeni di Gioia Tauro. Visto che non sapevo chi era la personcina camuffata, ho pensato di mettere tutti e tre i nomi presenti nel foglio allegato alla foto, di sicuro sarà uno di questi. Ah, quasi dimenticavo, complimenti anche per la storiella inserita nella busta: mooolto istruttiva.*



## GINA GINA PILOTINA

*Eh, quanta bella gente si incontra in Inghilterra, alle fiere di informatica poi, le cose vanno anche meglio. Qui ritratta, abbiamo uno splendido esemplare di "femminus pilotus", o volgarmente detta "Ragazza che non ha bisogno di essere simpatica o ricca".*

*Lo scenario del gioco è quello dell'ECTS, tenutosi a Londra qualche mese fa; la foto, in effetti, mi ero completamente scordato di possederla, ma visto che l'avevo scattata esclusivamente: A) Per attirare la sua attenzione, e B) Per pubblicarla sul Facce... Ride, ho deciso (perché sono io che decido) di farvela vedere; anche se, purtroppo, i ricordi della mia permanenza in Inghilterra si fanno sempre più vaghi (anche aiutato dalla mia proverbiale arteriosclerosi). Se vi può interessare comunque, fotografare la donzella è servito, infatti abbiamo allacciato discorso (a cui erano caduti i pantaloni) e ci siamo anche scambiati gli indirizzi: io sono andato a vivere a casa sua e lei a casa mia. Buono.*

## EPILOGO

Visto che un paio di lettori mi hanno fatto sapere nelle loro lettere che non si ricordano più le categorie a cui devono appartenere le foto, vi rinfresco la memoria: A TEMA, cioè prendete il coraggio a quattro mani e travestitevi da quello che volete, l'importante è che siate evocativi; DI GRUPPO, più siete e meglio è, comunque minimo in due; PIN-UP, prevede la presenza di una ragazza (carina), ma possiamo fare un'eccezione nel caso decidiate voi (maschietti) di travestirvi da signorina. Finito.

**XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - FACCE RIDE - VIA CARDUCCI, 31 - 20123 MILANO**

# CONTROL YOUR CONSOLE

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - CONTROL YOUR CONSOLE - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

**Rieccomi nuovamente a tarda ora a scrivere il cappelletto introduttivo dell'ultima rubrica mancante all'appello... E' l'una del mattino, proprio non mi viene in mente cosa potrei scrivere... Quindi vi saluto appassionatamen te, ricordandovi ovviamente che anche voi potete partecipare alla stesura della rubrica, semplicemente inviando all'indirizzo qua sopra riportato il trucco che avete scoperto. Alla prossima!**

**Il vostro amico Dave**

## NINTENDO 64 BUSTERS

**QUEST 64**

- Stanza nascosta nella biblioteca: una volta giunti all'isola di Skye e sconfitto Nepty, usate gli "yellow wings" ed entrate nel castello. Ora recatevi nella biblioteca e premete contro gli angoli a sinistra delle librerie: una di queste si aprirà liberando l'accesso ad un passaggio segreto.
- Piccolo trucchetto per giocare al meglio: all'inizio del gioco innalzate il vostro spell "acquatico" il più possibile: in questo modo disporrete di un maggiore quantitativo di energia e dell'utilissimo spell di guarigione.

**RAMPAGE WORLD TOUR**

- Stage nascosti: nella schermata della città, premete rapidamente il pulsante indicato qui di seguito per il personaggio che state utilizzando: pugno per Lizzie, calcio per Ralph, salto per George. Se siete stati sufficientemente rapidi, salterete ai livelli riportati qui sotto:

City Screen - Hidden Stage
Atlanta - Suburbia
Casablanca - Palace
Fairbanks - Underworld
Kiev - Exchange
Kodiak - Snow City
London - Big Ben
Louisville - Scumlabs Bioweapons
Moab - Game Refuge
Nashville - Downtown
Phoenix - Area 69
Rio de Janeiro - Sunset City
San Diego - Caleb's City
Washington D.C. - The Capitol

- Selezione del livello di partenza: se quanto riportato spora non è abbastanza ecco a voi un trucco più generale, che vi permetterà di saltare al livello che vorrete... Recatevi semplicemente nella schermata di selezione dei personaggi e mantenete premuti sinistra e tutti e quattro i pulsanti; continuate a tenerli premuti finché non sentirete un rumore. A questo punto cominciate pure la partita come di consueto: quando la schermata che mostra la prossima città verrà mostrata, utilizzate alto e basso per cambiare la nazione e destra e sinistra per cambiare la città; troverete nell'elenco anche i livelli bonus.

**VIRTUAL CHESS 64**

Vi siete stufati di giocare sempre con la stessa scacchiera? Ok, allora sappiate che mentre state giocando in 2D o nella modalità tutorial è possibile premere sinistra o destra sul pad direzionale per cambiarla.

**WAIALAE COUNTRY CLUB: TRUE GOLF CLASSICS**

- Tiri più rapidi: per aumentare la velocità dei vostri tiri, mantenete semplicemente premuto B dopo che la palla è stata colpita. Questo trucco non ha effetto sulla distanza che la palla compie, serve solamente a velocizzare la partita.

## PSX BUSTERS

**AUTO DESTRUCT**

Il vostro livello di distruzione automobilistico scarseggia? Niente paura, questi trucchi vi permetteranno di cavarvela in modo dignitoso:

- Cheat mode: serve per permettere l'inserimento dei trucchi che seguono; per attivarlo mettete il gioco in pausa e premete alto, basso, sinistra, destra, L1, R1, R1.
- Immortalità: mettete il gioco in pausa e premete sinistra, R1, alto, L1, alto, destra, R1, basso, L1.
- New York time trial: mettete il gioco in pausa e premere L1, destra, basso, sinistra, alto, R1.
- Tokyo time trial: mettete il gioco in pausa e premete L1, sinistra, destra, R1, sinistra, destra, L1.
- Subway time trial: mettete il gioco in pausa e premete L1, sinistra, L1, R1, destra, R1.
- Debug menu: mettete il gioco in pausa e premete alto, destra, sinistra, basso, cerchio, L1, R1, R1, L1, cerchio, basso, sinistra, destra, alto.
- Angels: mettete il gioco in pausa e premete alto, R1, basso, L1, alto, R1, destra, L1.
- Swarmers: mettete il gioco in pausa e premete alto, basso, alto, sinistra, destra, R1, L1, R1, L1.
- Doppio laser: mettete il gioco in pausa e premete R1, L1, R1, L1, alto, basso, alto, sinistra, destra.
- Car select: mettete il gioco in pausa e premete sinistra, R1, destra, R1, sinistra, R1, destra, R1.
- Modalità sangue: mettete il gioco in pausa e premete L1, basso, R1, sinistra, L1, destra, R1.
- Tutti time trials: mettete il gioco in pausa e premete R1, L1, cerchio, sinistra, cerchio, cerchio, sinistra, L1, cerchio.

- Car tune up Menu: mettete il gioco in pausa e premete L1, R1, L1, alto, basso, cerchio, basso, destra.
sinistra, quadrato.

**CARNAGE HEART**
Durante un combattimento premete dodici volte il tasto select e selezionate la voce "manual". Da questo momento in poi saranno disponibili queste nuove opzioni di controllo:
Alto o basso: per spostarsi avanti e indietro.
Sinistra o destra: per ruotare verso sinistra o verso destra.
L1 + sinistra: per muoversi a sinistra.
L1 + destra: per muoversi a destra.
L1 + alto: per muoversi verso l'alto.
L1 + basso: per muoversi verso il basso.
Quadrato: per afferrare.
Triangolo: l'arma secondaria.
R2 + croce: doppio fuoco dell'arma secondaria.
R2 + cerchio: triplo fuoco dell'arma secondaria.
R2 + quadrato: quadruplo fuoco dell'arma secondaria.
PS: per ritornare nella modalità normale è necessario premere nuovamente dodici volte il tasto select. Buon divertimento.uadrato: quadruplo fuoco dell'arma secondaria.
PS: per ritornare nella modalità normale è necessario premere nuovamente dodici volte il tasto select. Buon divertimento.

**GOKUJO PARODIUS**
- Selettore dei livelli: per attivarlo digitate sul vostro pad, nella schermata principale, la seguente combinazione di tasti: quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, cerchio, cerchio, cerchio.
- Invincibilità: mettete il gioco in pausa e premete triangolo, triangolo, destra, sinistra, destra, sinistra, basso, sinistra. Per disabilitarla eseguite lo stesso procedimento.
- Potenza massima: mettete il gioco in pausa e digitate alto, alto, basso, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra, croce, cerchio. Dopo aver tolto la pausa sarete molto più distruttivi; in una partita a due giocatori entrambi verranno potenziati.
- Salvataggio del gioco: dopo aver terminato la partita, lasciate che il timer giunga alla fine, quindi ritornate alla schermata dei titoli; scegliete ora l'opzione di salvataggio che trovate in basso, premete start e confermate il salvataggio; anche la configurazione corrente dei pulsanti verrà salvata. Lo stesso procedimento può essere utilizzato per l'opzione di caricamento per ripristinare un vecchio salvataggio.

**HERMIE HOPPERHEAD**
- Stelle: tenete premuti triangolo + quadrato + croce e iniziate una nuova partita. Durante il gioco è sufficiente tenere premuti select + start per fare in modo che un gran numero di stelle cadano dal cielo. Queste ultime possono essere utilizzate per guadagnare vite extra. Per terminare il livello premete e mantenete premuto select e quindi start.
- Svolazza sulla mappa: mantenendo premuto quadrato una volta che ci si trova nella schermata della mappa è possibile far svolazzare Hermie sulla stessa.

**KURIN-PA**
Vorreste vedere la sequenza finale senza dover fare fatica? Bene, allora premete start + select su entrambi i controller durante la schermata che dice "now loading" (quella con l'immagine di tutti e cinque i personaggi; premete quindi select, sinistra, destra.

**BLOODY ROAR**
- Immancabile modalità teste giganti: selezionate modalità normal, quindi evidenziate uno dei personaggi nella schermata di selezione degli stessi. A questo punto mantenete premuto L2 e premete cerchio.
- Personaggi nani: evidenziate uno dei personaggi nella schermata di selezione dei personaggi, quindi mantenete premuto R2 e premete cerchio.
- Energia che si rigenera da sola: selezionate Bakuryu e portate a termine il gioco a livello quattro o superiore. L'energia d'ora in poi si dovrebbe riportare ai livelli ottimali in modo del tutto "trasparente al giocatore".
- Armi molto grosse: per poterne disporre dovrete portare a termine il gioco a livello quattro o superiore senza fare uso dei continue.
- Costume alternativo per Alice: se volete una versione "alternativa" di alice (di questi tempi va di moda... NdD) selezionate la modalità "time attack" e sconfiggete tutti gli avversari in meno di 10 minuti. Alice vi apparirà in uniforme scolatica...

**BRAINDEAD 13**
Volete gustarvi la scena finale? Ecco a voi la password che ve lo permetterà: AAAABLFJSIMON.

**BROKEN HELIX**
- Armi alla massima potenza: mettete il gioco in pausa, quindi premete triangolo; evidenziate la sezione "help text" e mantenete premuti L1 + R2, quindi premete croce + triangolo.
- Tutta salute e armatura: per avere la barra dell'energia al massimo e anche una bella armatura mettere il gioco in pausa e premete triangolo; evidenziate l'"help test" e mantenete premuti L1 + R2, quindi premete croce + cerchio.

**CODENAME TENKA**
- Selettore di livello: mettete il gioco in pausa e, mantenendo premuto L2, digitate cerchio, cerchio, quadrato, triangolo, R1, quadrato, triangolo, cerchio. Rilasciate infine L2.
- Tutte le armi: mettete il gioco in pausa e, mantenendo premuto L1, digitate triangolo, R1, triangolo, quadrato, R1, cerchio, quadrato, quadrato.

**DEPTH**
Delfino d'oro: evidenziate la scritta start presente nella schermata dei titoli e premete basso, alto, destra, sinistra + quadrato.

**DEADLY SKIES**
Voi volete un super aeroplano, vero? Bene, allora recatevi nella schermata di selezione del velivolo e digitate alto, basso, R1, cerchio, quadrato, sinistra, L1.

**DUKE NUKEM TOTAL MELTDOWN**
- Rifornimento di energia: per ottenerlo dovete distruggere un qualsiasi oggetto che contiene acqua (ad esempio fontane, idranti, bagni). Posizionatevi nel getto d'acqua e mantenete premuto il bottone di azione per recuperare, purtroppo lentamente, tutta l'energia che avete perso. In modo alternativo è sufficiente premere il tasto di azione una volta di fronte a una cloaca.


Magic Software
SONY PLAYSTATION CENTER
CASTELLARANO (RE) - VIA RADICI NORD - Tel. 0536 - 858086
SEMPRE NOVITA' PLAYSTATION...telefonate, telefonate!! Dicembre: tutte domeniche aperto

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| A Bug's Life | Crash Bandicoot 3 | Medievil | Rayman 2 | Time Crisis (Plat.) |
| Abe's Exodus | Croc 2 | Megaman 8 | RC Stunt Copter | TOCA 2 |
| Actua Golf 3 | Dead Unit | Messiah | Resident Evil (Plat.) | Tomb Raider (Plat.) |
| Actua Soccer 3 | Destruction Derby 2 (Plat.) | Metal Gear Solid (USA) | R-Type | Tomb Raider 3 |
| Actua Tennis | Doom (Plat.) | Monaco Grand Prix | Running Wild | Tombi |
| Akuji the Heartless | Duke Nukem: Time to Kill | Mortal Kombat 4 | S.C.A.R.S. | Tomorrow Never Dies |
| All Star Tennis '99 | Dungeon Keeper 2 | Moto Racer 2 | San Francisco Rush | Topolino (Plat.) |
| Apocalypse | Earthworm Jim 3D | Mr. Domino | Sensible Soccer | Tribal |
| Assault | Egypt 1156 BC | N2O | Shadow Gunner | Unholy War |
| Asteroids 3D | Einhander | Nascar '99 | Shadowman | Urban Chaos |
| Azure Dreams | Eliminator | NBA Live '99 | Shao Lin | V2000 |
| Batman & Robin | Expendable | NBA Tonight | Small Soldiers | Victory Boxing 2 |
| Big Air Snowboarding | FIFA '99 | NFL Extreme | Speed Tribes | Virus |
| Bio Freak | Formula 1 '98 | NHL '99 | Spyro the Dragon | Viva Football |
| Blasto | Future Cop | Ninja | Star Control IV | Wargames: Defcom 1 |
| B-Movie | G Shock | ODT | Streak | WCW Thunder |
| Breath of Fire 3 | G-Darius | Off-Road Challange | Syphon Filter | WCW/NWO |
| Buggy | Global Domination | Omikron | T'ai-Fu | Wild 9 |
| Bust a Groove | Heart of Darkness | Pandemonium (Plat.) | Tank Racer | Wild Arms |
| Bust a Move 2 (Plat.) | Hercules (Plat.) | Parasite Eve | Tekken 2 (Plat.) | Wing Over 2 |
| Chaos | ISS Pro '98 | Pocket Fighter | Tekken 3 | WLS '99 |
| Circuit Breakers | Jackie Chan's Stuntmaster | Popolous: Third Coming | Tenchu | X Games Pro Boarder |
| Colony Wars: Vengeance | Kensei Sacred Fist | Porsche Challange (Plat.) | Test Drive 5 | Xenogears |
| C & C: Retaliation | Knockout King | Psybadek | Test Drive: Off Road 2 | X-Files |
| Constructor | Legacy of Kain: SR | Quinto Elemento | The Contract | X-Men Vs Street Fighter |
| Cool Boarders 3 | Madden NFL '99 | Rat Attack | Tiger Woods '99 | Zero Divide 2 |

Occasioni ...E per divertirsi a prezzi contenuti...!!! Occasioni

| TITOLI PER SUPER NINTENDO | | Fun'n Games | 29.000 | Return of the Jedi | 49.000 | The Incredible Hulk | 49.000 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Air Cavalry | 49.000 | Hagane | 49.000 | Road Riot 4WD (USA) | 29.000 | The Mask | 59.000 |
| Aladdin | 59.000 | Hokutonoken (Jap) | 69.000 | Secret of evermore | 49.000 | The Pagemaster | 59.000 |
| Animaniacs | 59.000 | I Puffi | 59.000 | Shaq-Fu | 49.000 | Tintin au Tibet | 59.000 |
| Battle Gran Prix (USA) | 39.000 | Justice League Task Forc | 49.000 | Skuljagger (USA) | 39.000 | Topgear 2 (USA) | 39.000 |
| Bazooka Blitzkrieg (USA) | 20.000 | Killer Istinct | 49.000 | Skyblazer | 39.000 | Toy Story | 59.000 |
| Big Sky Trooper | 29.000 | King of monsters 2 (USA) | 49.000 | Smash Tennis | 29.000 | U.N. Squadron | 29.000 |
| Castelvania Vampire Kiss | 49.000 | Maximum Carnage | 49.000 | Spider-Man | 49.000 | Ultimate Mortal Kombat 3 | 59.000 |
| Clay Fighter 2 | 39.000 | Mechwarrior 3050 | 49.000 | Street Fighter Alpha 2 | 49.000 | Vortex (USA) | 49.000 |
| Combat Basketball (USA) | 29.000 | Mega Man X | 49.000 | Super Dropzone | 39.000 | War of gems | 49.000 |
| D-Force (USA) | 39.000 | Mega Man X2 (USA) | 49.000 | Super Hockey | 39.000 | Warpspeed (USA) | 39.000 |
| Donald in Maui Mallard | 39.000 | Mountain bikerally (USA) | 49.000 | Super Mario Kart | 49.000 | Wayne's world (USA) | 29.000 |
| Donkey Kong Cuntry 3 | 59.000 | NCAA Basketball (USA) | 29.000 | S. Mario World 2 (USA) | 59.000 | | |
| Doom (USA) | 59.000 | Phantom 2040 | 39.000 | Sup. Play Ac. Football (U | 29.000 | | |
| Earthworm Jim (USA) | 39.000 | Pilotwings | 29.000 | Super SF 2 (USA) | 59.000 | | |
| F1 Pole Position 2 | 59.000 | Pop'n (JAP) | 35.000 | Syndacate | 49.000 | | |
| FIFA '96 | 29.000 | Pop'n Twinbee Rainbow | 35.000 | T. M. Ninja Turtles (USA) | 49.000 | | |
| Final Flight 2 (USA) | 29.000 | Power Drive | 35.000 | T. M. Ninja Turtles IV (US | 49.000 | | |
| Flashback | 39.000 | Primal Rage | 45.000 | Terranigma | 49.000 | | |
| Flintstones (USA) | 49.000 | Puzzle Bobble | 59.000 | Tetris Attack | 59.000 | | |
| Full Throttle | 49.000 | Race Drivin' (USA) | 29.000 | The ad. Bartman&R. (US | 59.000 | | |

Disponibili anche titoli per MegaDrive GameBoy

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO '98

**Tutto quello che avreste sempre voluto sapere, narrato dal più grande giocatore di tutti i tempi, dal più magnifico interditore del pad che abbia mai calpestato il suolo terrestre: signori e signore, David Trezeguet, ehm...**

**MAORANZA!**

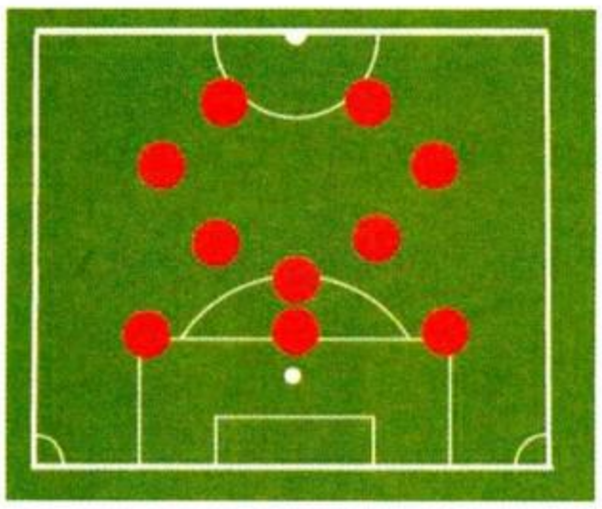
**A cura di Andrea "Aristoteles" Della Calce**

## CONSIDERAZIONI INIZIALI

ISS Pro '98 è quanto di più avvincente mi sia mai capitato di giocare e il fatto che tutta la redazione, anche chi notoriamente ha sempre odiato il calcio, ne sia rimasto affascinato la dice lunga sull'effettiva validità del gioco in questione. Oramai le sfide redazionali non si contano più e il numero di partecipanti ai torneini intestini diventa ogni volta più numeroso. Insomma, il morbo che ha contagiato per primi il sottoscritto, il pallonaro romano Duspa e l'immancabile barbagianni Nikazzi, si è diffuso come la lebbra e forse solo una nuova venuta di "untori" potrà salvarci dal nostro infausto destino... O no?
Comunque ciò che state per leggere nelle pagine successive non può essere presa, per forza di cose, come l'ultima parola anche se più che convinto del fatto che questa mini guida potrà rivelarsi interessante anche per i giocatori più smaliziati e fondamentale per i novizi. Modesto? Boh, lascio a voi il commento sul mio operato, sapendo che comunque il calcio si gioca da cento anni e nessuno è mai riuscito a concepire la tattica vincente, quella definitiva. Mi sembra che il vecchio Helenio Herrera (o forse era Mazzone?) una volta disse: "Se due squadre giocano alla perfezione e senza fare errori, le partite finiscono 0 a 0". Altri credono invece che la palla sia rotonda e che ogni partita faccia storia a sé. Io sono per questa seconda corrente di pensiero...

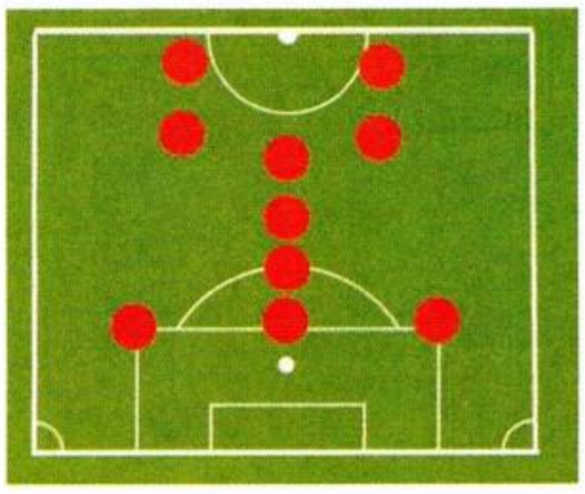
## RICORRERE ALLA BI-ZONA

Oronzo Canà predicava il famigerato 5-5-5, la fantomatica Bi-Zona nello storico film "L'Allenatore nel Pallone", massima espressione del cinema italiano di sempre (altro che Fellini e Amarcord). Il numero di formazioni tra le quali scegliere è decisamente considerevole, ma non esiste una formazione per eccellenza: ognuno infatti, utilizza lo schema che più si adatta al proprio stile di gioco e se per qualcuno esiste solo il 3-4-3, altri potrebbero prediligere dei più classici 4-4-2 o 4-3-3, con tutte le varianti del caso. Molto importante anche stabilire se è meglio giocare con lo Sweeper, con il Libero oppure in Linea (quest'ultima opzione è caldamente consigliata se si fa uso e abuso del fuorigioco come strategia).
Vediamo gli schemi nel dettaglio.

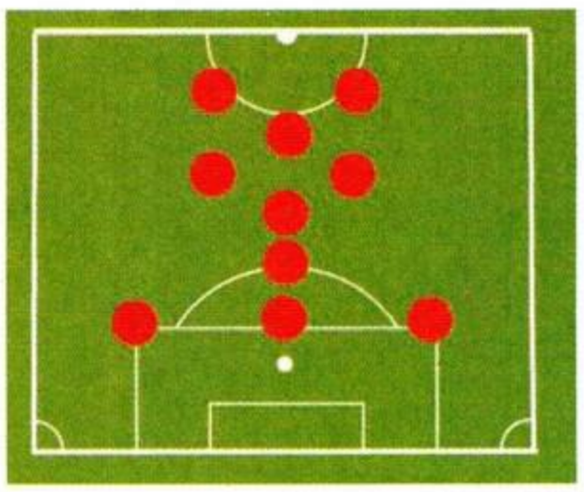


4-4-2 A: una formazione abbastanza tradizionale, anche se in questa variante lascia un grosso buco al centro e pertanto si è deboli se l'avversario cerca la profondità in verticale. In compenso ci guadagna molto il gioco sulle fasce e il rombo di centro campo permette rapidi scambi tra il centrocampo e l'attacco.

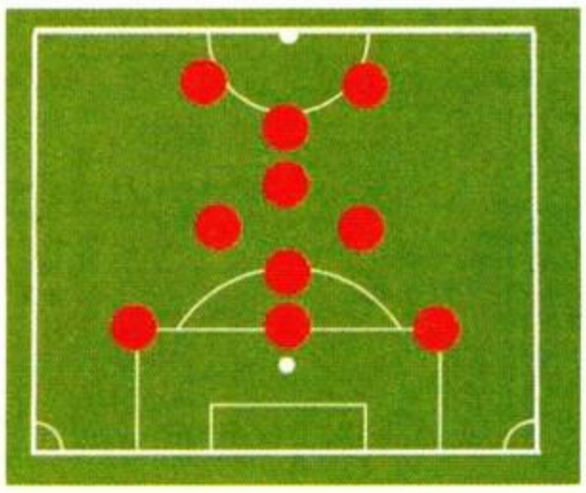
# TALE CONTROL YOUR CONSOLE



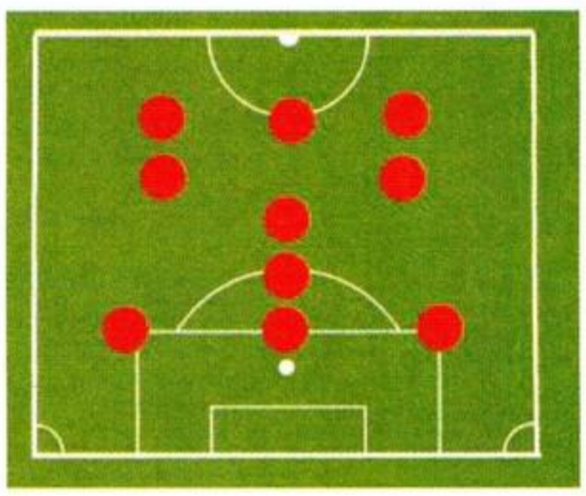
4-4-2 B:una formazione che rende più robusto il centrocampo, permette una profondità abbastanza valida, ma lascia quasi completamente sguarnite le fasce, rendendo gli attacchi delle ali avversarie decisamente pericolosi.



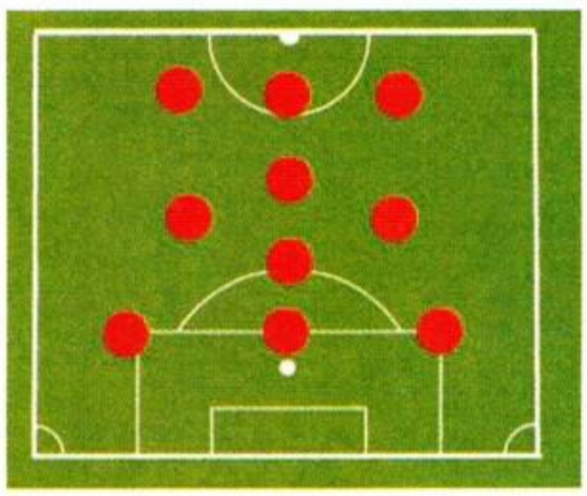
4-4-2 C: anche questo schema è basato sulla profondità centrale e leggermente più pericoloso della variante B, in quanto è tutto concentrato al centro del campo e i mediani vengono tagliati fuori dal gioco sulle fasce.



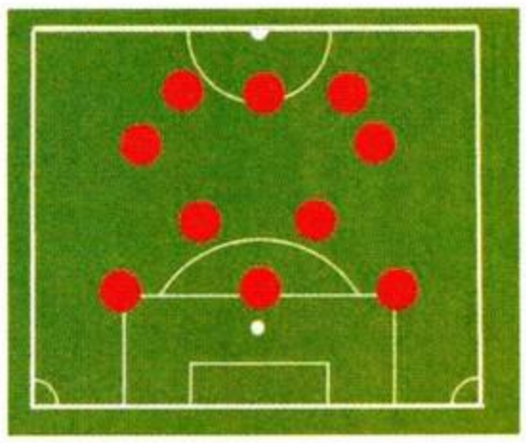
4-4-2 D: leggermente più equilibrato dei precedenti, visto e considerato che anche il gioco in fascia è più controllato, ma se non avete centrali di centrocampo abbastanza veloci si rischia comunque di venire infilati da passaggi rapidi e dai filtranti provenienti dalle fasce.



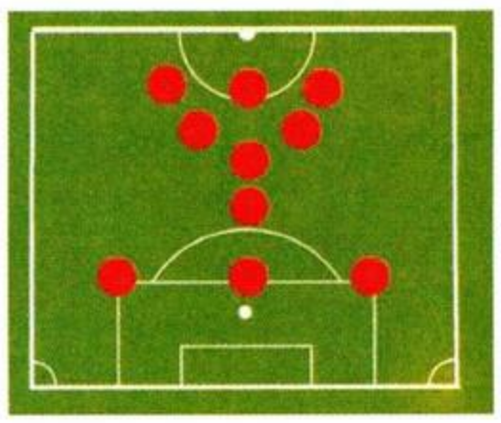
4-3-3 A: una delle formazioni migliori, in quanto il supporto del regista alle punte è davvero fondamentale, inoltre gli amanti del passaggio in profondità vanno a nozze con questo schema. Abbastanza solido, ma il centrocampo viene saltato facilmente...



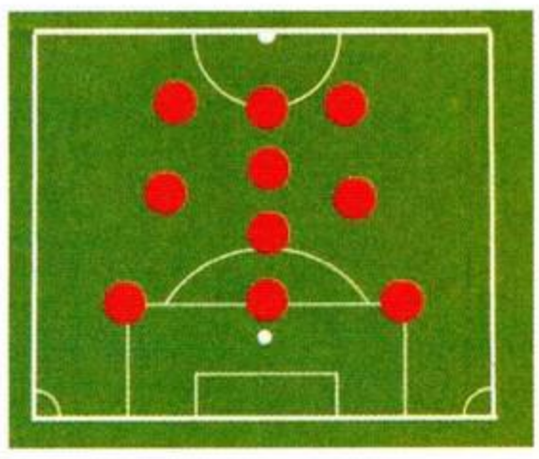
4-3-3 B: ancora più equilibrato del precedente, in quanto il centrocampo è più compatto. E' anche vero che gli attaccanti laterali devono essere impiegati per la copertura, altrimenti le fasce rimangono sguarnite.



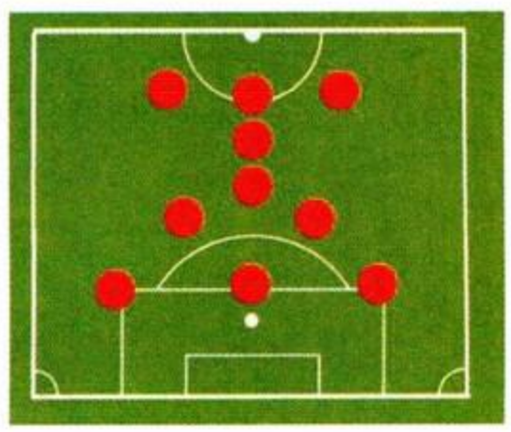
3-4-3- A: il modulo 3-4-3 è quello sicuramente più spettacolare, ma la stessa facilità che si può avere nel creare occasioni da gol è riflessa anche in una non impeccabile difesa. Se con questa variante si ha una potenza di fuoco offensiva a dir poco devastante, c'è da dire che il centrocampo troppo largo favorisce l'inserimento degli attaccanti e dei mediani avversari con una facilità impressionante. Se poi viene utilizzato il Center Attack, dite le vostre preghiere perché vedrete arrivare gente da tutte le parti!



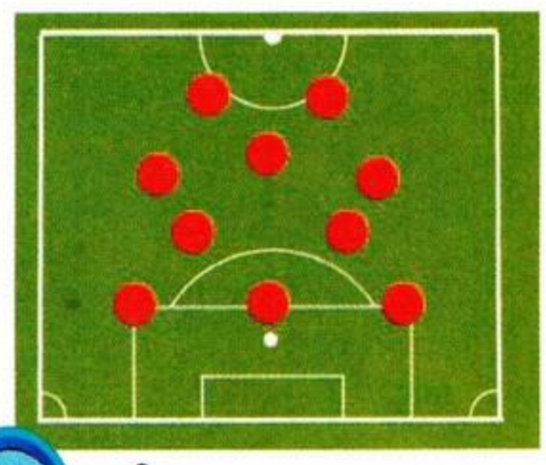
3-4-3- B: questa è in assoluto la formazione che garantisce più spettacolo in quanto le tre punte vengono supportate da tre centrocampisti offensivi, ai quali è bene ridurre il campo d'azione quando ci si trova a difendere. Certo se si viene attaccati dalle fasce sono guai e pertanto bisogna utilizzare molto la tattica del fuorigioco e sperare che l'avversario non si butti a testa bassa nei corridoi (perché tali sono) laterali. Con questo schema però, si assicurano almeno una decina di conclusioni assicurate...



3-4-3 C: la formazione che garantisce maggiore spettacolo consentendo allo stesso tempo, grazie al rombo dei quattro giocatori posizionati tra la difesa e il centrocampo, di tenere sotto controllo la situazione e impedire attacchi da tutti i fronti. Il suggeritore dietro le tre punte larghissime è la cosa più esaltante in assoluto e con la pratica potrete gestire qualsiasi situazione di attacco con estrema facilità...



3-4-3 D: un 3-4-3 un po' più difensivo grazie alla posizione dei tre intercettori di centrocampo, anche se si lascia per forza di cose il fianco scoperto: è pertanto abbastanza importante cercare di bilanciare la mancanza di ali di ruolo allargando in maniera opportuna i centrocampisti, compreso il rifinitore che diventa un vero e proprio incontrista.



3-5-2 A: sebbene la difesa a tre sia abbastanza pericolosa (anche e soprattutto a causa dei tre difensori molto larghi), questo 3-5-2 è l'opzione giusta per mantenere sotto controllo in maniera impeccabile il centrocampo e la trequarti difensiva. Il centrale di centrocampo funge, oltre

# MAD CATZ DUAL FORCE

# REAL VIBRATION!

SOFTWARE E
MANUALE
IN ITALIANO

Afferra il nuovo Mad Catz e tienilo ben stretto: le vibrazioni Dual Force ti catapulteranno nella realtà. Il nuovo Mad Catz Dual Force è il numero 1 tra i volanti Playstation: è compatibile con tutti i giochi; ha una triplice modalità di controllo (analogica, digitale e Dual Force), una sterzata di 270° ed è dotato di 8 pulsanti, un pad a 8 direzioni, uno stick a 2 posizioni e una pedaliera stabile con freno e acceleratore.
Mad Catz Dual Force, il volante numero 1... anche nel prezzo.

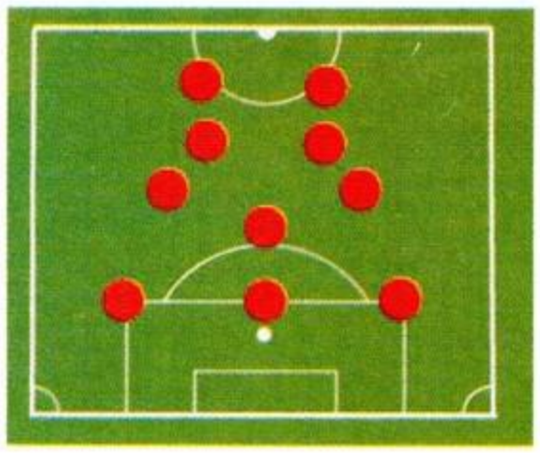
**www.3dplanet.it**

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

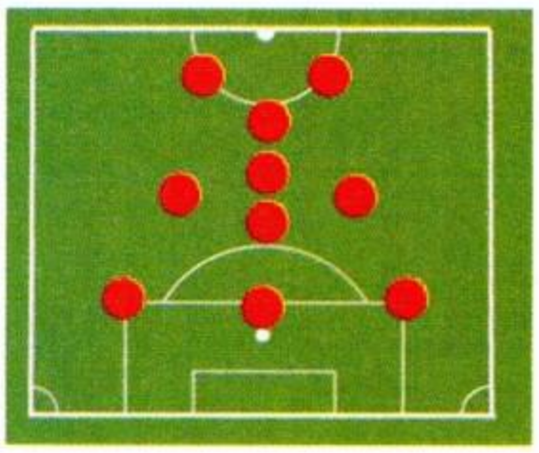
**3D PLANET Srl -** via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

adv: info@graphimage.it

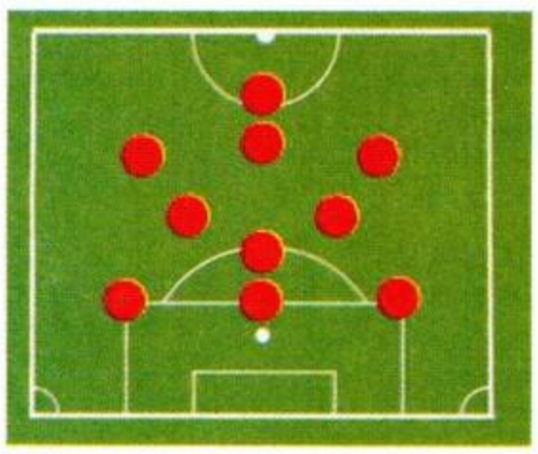
che da incontrista, anche da vero e proprio regista e suggeritore per le due punte molto vicine. Lo schema (che ricorda molto il WM di Orrico), è utilissimo se si vuole giocare con la palla a terra e costruire un'azione con una fitta rete di passaggi.



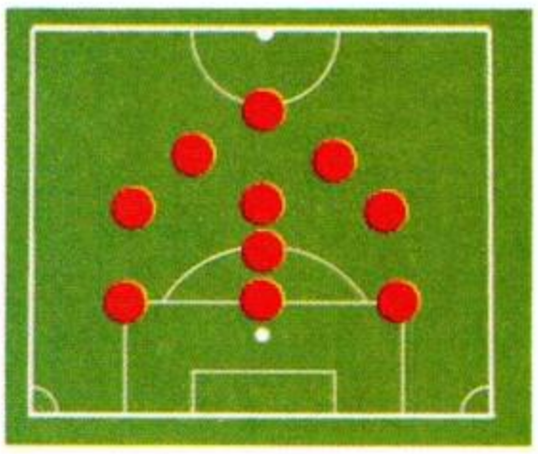
3-5-2 B: utilissima se il vostro gioco verte principalmente sulle fasce, ma pericolosissima se l'avversario cerca la profondità in mezzo.



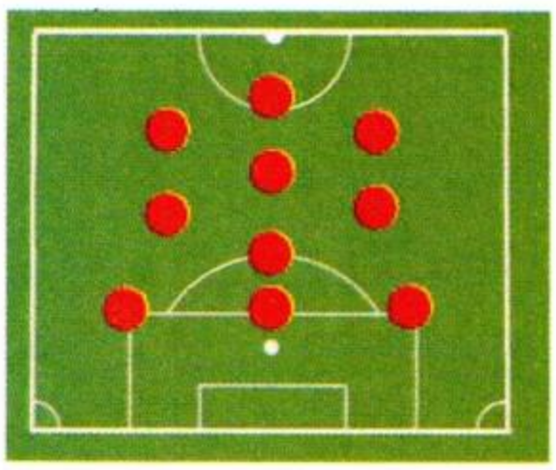
3-5-2 C: molto bilanciata anche se la compattezza del centrocampo non può sopperire con efficacia alle incursioni dalle fasce. La difesa è comunque abbastanza quadrata e massiccia.



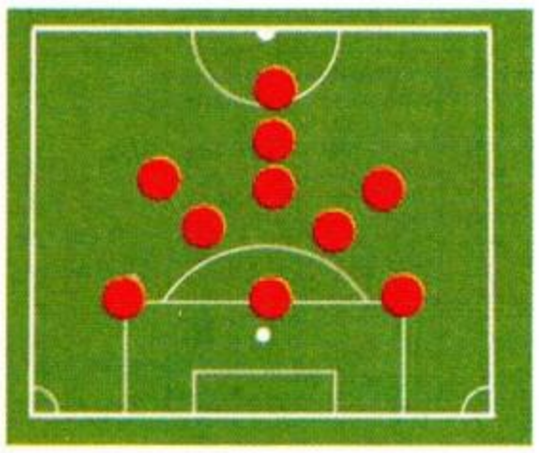
4-5-1 A: solidissima formazione con un'unica punta, l'ideale se si desidera attendere l'avversario e punirlo in contropiede. L'insolita disposizione a imbuto del centrocampo però, mette l'avversario in condizione di perforare facilmente la zona nevralgica del campo, ma comunque la trequarti difensiva è in assoluto la linea più solida che mi sia capitato di vedere.



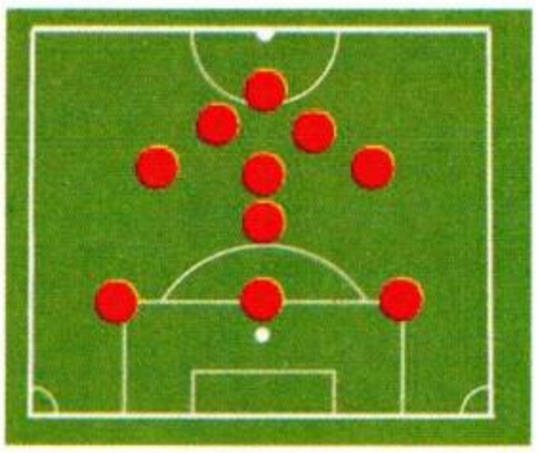
4-5-1 B: leggermente più offensivo, anche se la disposizione a piramide mette in condizione di guardarsi bene da eventuali palombelle atte a scavalcare il centrocampo e da attacchi provenienti dalle fasce.



4-5-1 C: un muro impenetrabile, assolutamente compatto e massiccio. L'unica punta viene supportata dai due centrocampisti di fascia, pronti a chiudere e a incrociare con l'attaccante. Non si creano molte occasioni, ma anche vero che l'avversario ha ben poco da fare e tutti gli attacchi possono essere resi vani se si riesce a ottenere un perfetto sincronismo tra i reparti.



3-6-1 A: ultra compatta, anche se il centrocampo può essere scavalcato con i lanci lunghi. In contropiede però, l'attacco risulta essere abbastanza pesante anche grazie all'apporto dei quattro centrocampisti (e se avete due laterali forti e veloci siete a cavallo).



3-6-1 B: una bocca di fuoco pronta a esplodere grazie all'apporto pesantissimo del folto centrocampo, peccato che si offra troppo il fianco alle iniziative avversarie provenienti dalle fasce.

## UNA STRATEGIA VINCENTE

Le strategie sono ampiamente descritte nel manuale di International Superstar Soccer '98, e quindi non mi vedo in dovere di spiegarvele. Però posso suggerirvi alcuni impieghi e, se avete letto con attenzione le righe precedenti riguardanti le formazioni, allora ci metterete ben poco a capire quello di cui avete più bisogno.
Io utilizzo sempre la tattica del fuorigioco, che ben si sposa con la mia visione dell'utilizzo del portiere (leggete avanti). Utilizzare il fuorigioco con efficacia è molto difficile, soprattutto con un avversario umano (dopo un po' che utilizzate questa tattica per fare salire la difesa, il vostro amico capirà che con la pressione del tasto al quale avete assegnato la strategia state tentando di fare salire i vostri uomini per tagliare fuori i suoi attaccanti). E' comunque vero che il rischio vale la candela, soprattutto se avete una buona padronanza dell'uscita del portiere, visto che un fuorigioco malriuscito equivale nel 90% dei casi a un tete-a-tete tra il vostro estremo difensore e il/gli attaccante/i avversario/i.
Dovrete tenere sempre l'occhio sul radar e scegliere bene i tempi per fare muovere la linea difensiva ed eventualmente cercare di rimediare manualmente il movimento non perfetto dei vostri baluardi. Altra tattica che mette in seria difficoltà, indipendentemente dallo schema usato dall'avversario, è il contropiede, che ho potuto notare è di difficile esecuzione solamente contro le squadre che applicano un 4-5-1 - diventa praticamente impossibile. Con tutte le altre formazioni, il contropiede ripaga moltissimo, in quanto ancora la linea offensiva nei pressi del cerchio di centrocampo in attesa che la difesa imposti con due passaggi l'azione che, il più delle volte, porta alla superiorità numerica. Le strategie sono, come detto in precedenza, applicabili a seconda della formazione dell'avversario, tranne ovviamente queste due appena citate.

## TACA LA BALA

Con questa frase, il compianto Helenio Herrera diceva agli uomini dell'Inter plurivittoriosa negli anni '60 di far girare e passare la palla. I passaggi sono una componente ovviamente fondamentale di ISS Pro '98, ma ci vuole comunque del tempo per assimilare completamente la capacità di padroneggiarne i vari tipi che si hanno a disposizione.
Per trarre il massimo vantaggio dall'impiego dei passaggi, bisogna conoscere perfettamente il comportamento della propria

PROMOGRAPH *advertising*

# M-Games

Via Giuba 28/A - 20132 Milano
Telefono - Fax: 02.28.94.641

PlayStation

**GIOCHI USATI A PARTIRE DA LIT. 20.000**
**GIOCHI NUOVI A PARTIRE DA LIT. 49.000**

NINTENDO 64

**GIOCHI USATI A PARTIRE DA LIT. 50.000**
**GIOCHI NUOVI A PARTIRE DA LIT. 99.000**

SEGA SATURN™

**GIOCHI USATI A PARTIRE DA LIT. 20.000**

## RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI

**Portaceli pure in negozio, te li sconteremo sull'acquisto di altri giochi usati o nuovi, oppure se abiti fuori Milano, compila il tagliando qui sotto e spediscicelo, ti invieremo GRATIS il nostro catalogo di accessori e giochi nuovi e usati.**

Desidero ricevere GRATIS il catalogo M-GAMES e tutte le informazioni possibili su come acquistare e vendere i miei giochi usati.

- ☐ **PLAYSTATION**
- ☐ **NINTENDO 64**
- ☐ **SATURN**

Segnare con una X, la console o le console interessate!!!!!!

Ritaglia questo tagliando e spedisci il tutto a:
**M-GAMES Videogiochi**
Via Giuba 28/A - 20132 Milano
**Oppure via fax al numero:**
**02.28.94.641**

COGNOME: _____

NOME: _____

INDIRIZZO: _____ N.: _____

LOCALITÀ: _____

C.A.P.: _____ PROVINCIA: _____

TELEFONO: _____ DATA DI NASCITA: _____

**TELEFONO**
**02.28.94.641**

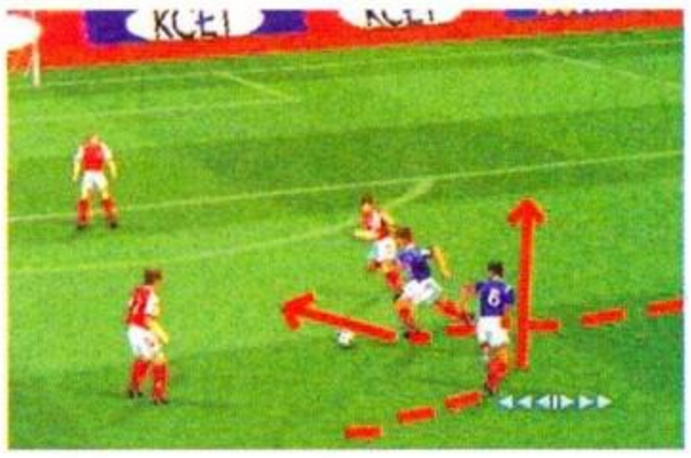
**CONSEGNE GRATIS**
**IN TUTTA ITALIA**
**Ordinando almeno 2 prodotti**

**SIAMO GLI UNICI SPECIALIZZATI NEI GIOCHI USATI!!!!!!**

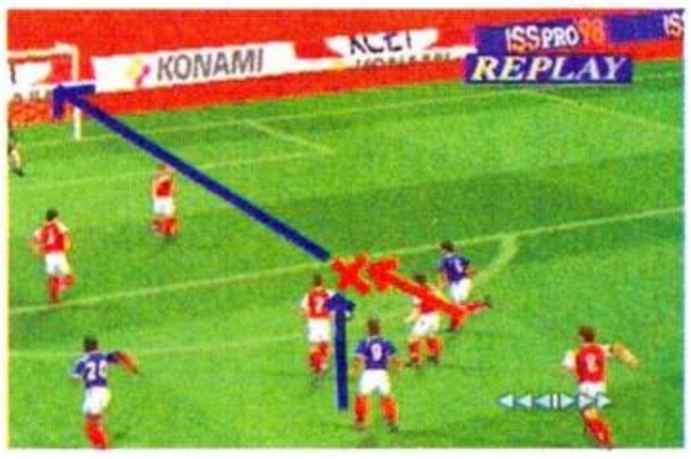
**SIAMO APERTI TUTTE LE DOMENICHE DI DICEMBRE**

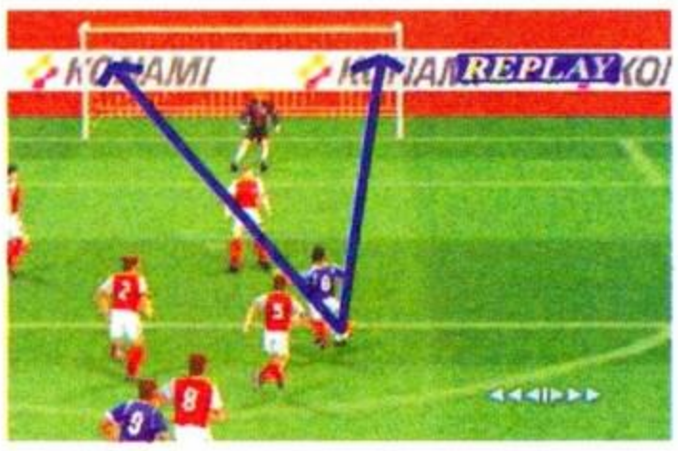
TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

squadra adattato a un determinato schema, nonché le caratteristiche di ognuno dei calciatori in campo: è per questo motivo che è il caso di conoscere a fondo una squadra e di affezionarsi ai propri giocatori, imparando a conoscere a memoria le loro statistiche.
Esistono la bellezza di sette tipi di passaggi che vado ad analizzare con precisione nelle prossime righe.



PASSAGGIO SEMPLICE – è il passaggio base elementare che si effettua con il tasto X. Una rapida successione di passaggi consente di tagliare fuori il centrocampo avversario con relativa facilità e, a volte, rende anche di più del passaggio filtrante. Prendiamo come esempio questa azione, nella fase finale evidenziando i movimenti dei tre attaccanti all'interno di uno schema 3-4-3 C. L'esterno offensivo destro, taglia verso il centro portando palla e facendosi seguire dal centrale e dal laterale di sinistra. Con il movimento dell'ala destra, la punta centrale si allarga cercando l'incrocio. La punta centrale effettua un passaggio rasoterra (tasto X) e serve il laterale che converge e lo mette in condizioni di un faccia a faccia con il libero della squadra avversaria. A questo punto l'attaccante è libero è ha due opzioni da gol: la prima è quella di tirare cercando gli angoli (il portiere notoriamente assume una posizione centrale e il computer, anche a livello cinque, non lo fa uscire a meno che non riusciate ad arrivare incontrastati agli undici metri finali...), la seconda è quella di attendere l'uscita del portiere e beffarlo con un pallonetto oppure affrontare il portiere e saltarlo con un dribbling sull'uscita.




PASSAGGIO FILTRANTE – il passaggio filtrante si effettua con il tasto triangolo. Al contrario della versione giapponese, in ISS Pro '98 il passaggio filtrante paga decisamente meno ed è infinitamente meno preciso, a causa dei rimbalzi irregolari del pallone, anche se chi lo effettua ha un alto valore nel passaggio.

CROSS – il cross si può scindere in diverse categorie, ma quelli base si effettuano con la semplice pressione del tasto Cerchio e sono fondamentalmente due. Il primo si prepara dalla linea di fondo ed è quello classico verso il centro dell'area e comunque può essere corretto con l'effetto (tasto X). Il cross meno ortodosso è quello che consente di tagliare il campo con lanci da quaranta metri e si carica come il tiro, ma con il tasto Cerchio. Un esempio pratico è quello di riuscire a tagliare fuori il centrocampo avversario con un cross a piena potenza dalla propria trequarti in direzione di quella avversaria, cercando di incrociare: insomma, quello che viene notoriamente indicato da un qualsiasi intenditore di calcio come il "cambio di gioco.

Un'altra incredibile utilità del cross con carica è quello di tentare di scavalcare la linea difensiva con un pallonetto centrale, consentendo al centravanti di scattare in profondità e creare delle opzioni offensive notevoli: il più delle volte il passaggio viene addomesticato con un stop a seguire, ma è anche possibile cercare una conclusione al volo premendo il tasto del tiro cercando di impattare di prima intenzione il pallone (a seconda del rimbalzo della palla ci si potrà prodigare in colpi di testa in tuffo, anticipi di collo pieno e, perché no, esaltanti sforbiciate...). Ovviamente questa possibilità di attacco richiede tantissima pratica, ma è sicuramente la più ripagante esperienza di gioco che si possa trarre da ISS Pro '98.

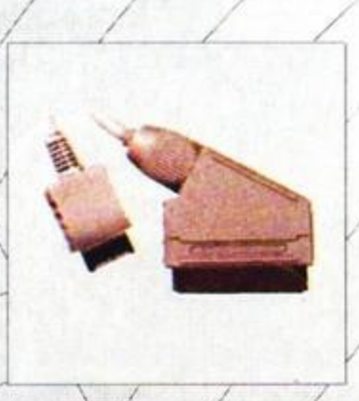
CROSS DAL FONDO – una variazione del cross dal fondo descritto poc'anzi che ha due differenti impieghi. Ricapitolando, una volta sul fondo basta premere il tasto Cerchio per un cross morbido. Se si preme due volte ripetutamente il tasto Cerchio si effettua un cross teso a mezza altezza, ma si rischia di trovare il corpo di un difensore o addirittura di un compagno di squadra. Se si preme il tasto Cerchio per tre volte rapidamente, si effettua un cross rasoterra tesissimo, molto utile per cercare un compagno al centro dell'area di rigore quando si è in netta superiorità numerica. A volte, se siete proprio messi male, potete utilizzare questi due tipi di cross appena descritti per tentare di trovare una deviazione casuale nella mischia e procurarvi un'occasione da gol poco limpida.

Ma nel calcio, l'unica cosa che conta è che la palla varchi la linea di porta: non importa come...

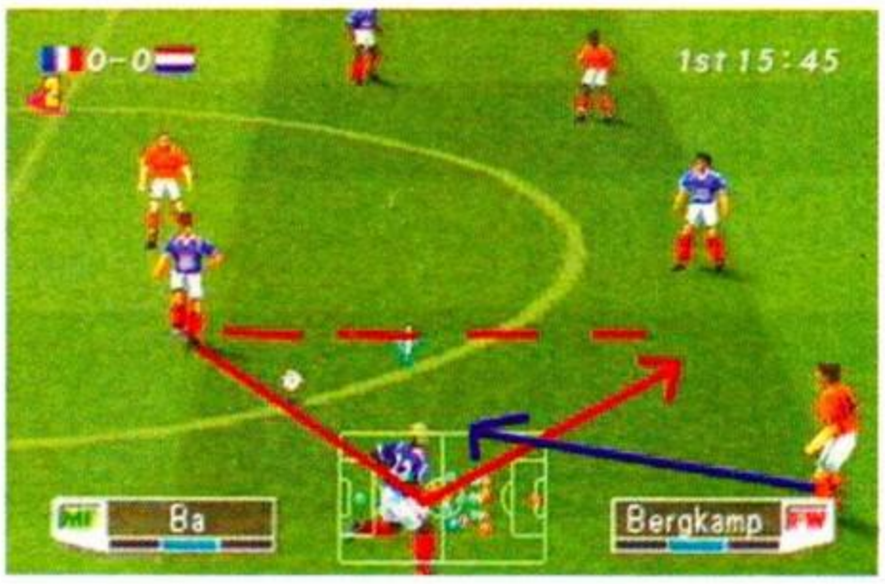
Only sellers

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

# PLAYSTATION SEMPRE DISPONIBILE
# SENZA ALCUN OBBLIGO



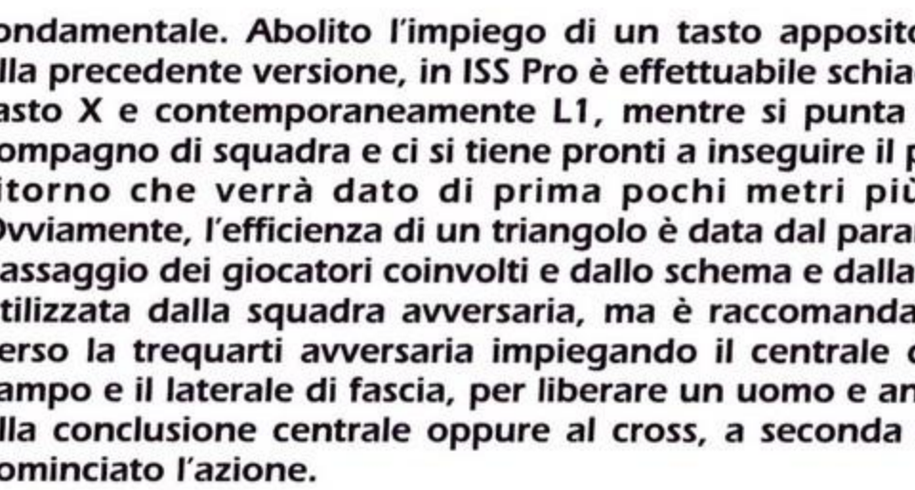
X-time Italy Tel 0803441097 Fax 0803442233 E-mail X-time@iqsnet.it




TRIANGOLO – il triangolo, o se preferite "dai e vai, è alla base di un qualsiasi sport di squadra e nel calcio è un elemento a dir poco fondamentale. Abolito l'impiego di un tasto apposito rispetto alla precedente versione, in ISS Pro è effettuabile schiacciando il tasto X e contemporaneamente L1, mentre si punta verso un compagno di squadra e ci si tiene pronti a inseguire il pallone di ritorno che verrà dato di prima pochi metri più avanti. Ovviamente, l'efficienza di un triangolo è data dal parametro del passaggio dei giocatori coinvolti e dallo schema e dalla strategia utilizzata dalla squadra avversaria, ma è raccomandabile farlo verso la trequarti avversaria impiegando il centrale di centrocampo e il laterale di fascia, per liberare un uomo e andare così alla conclusione centrale oppure al cross, a seconda di chi ha cominciato l'azione.

## LIBERIAMO IL PORTIERE

Mi ricordo come se fosse ieri lo schema di Maifredi, rampante allenatore arrivato da Bologna per allenare la Juventus, società in piena crisi. Il buon Gigi sembrava proprio un tipo coi fiocchi: idee chiare e tanta voglia di portare una ventata di aria fresca. Una delle idee predilette da Maifredi era quella di una nuova concezione del portiere, ovvero trasformare quell'uomo statico che non si vedeva uscire mai per più di quattro metri dalla linea di porta, in un uomo in più un undicesimo calciatore a tutti gli effetti, in un libero supplementare.
Ricordo che questo credo è stato concretizzato nella prima partita della stagione prendendo cinque pere dal Napoli di Careca e Silenzi e la stagione compromessa a causa di prestazioni a dir poco raccapriccianti (rimanendo anche fuori dall'UEFA, dopo avere preso le ennesime due pere firmate Branco-Bortolazzi).
Eppure io credo ancora nel portiere alla Maifredi e con ISS Pro sono riuscito a ricreare quello spirito perdente di un tempo. Scherzi a parte, il ruolo del portiere in ISS Pro è a dir poco fondamentale e riuscire a creare una sinergia tra il proprio reparto difensivo e l'ultimo baluardo non può essere altro che un vantaggio. E' vero che impratichirsi con i tempi delle uscite non è certo facile e, il più delle volte, avventarsi sconsideratamente sulla palla può portare a danni irreparabili, specie se il vostro avversario è pratico con pallonetti e dribbling. Per comandare l'uscita del portiere bisogna tenere premuto il triangolo e sperare che questo si getti in qualche modo sulla palla, anche fuori dalla propria area di rigore (cerca il contrasto con le gambe!). Sui retropassaggi si prende il controllo del portiere come se fosse un giocatore qualsiasi e vi posso dare un suggerimento: evitate dribbling rischiosi sugli attaccanti avversari, a meno che non vi sentiate in vena di buffonate e banfe gratuite .



Il calcio è anche un gioco psicologico: se riuscite a umiliare con dei dribbling fatti dal portiere il vostro avversario, state pur certi che questo subirà un grandissimo tracollo psicofisico, dovuto anche alla frustrazione di non potere approfittare della porta sguarnita. Quando invece si perde la palla, l'avversario si fa un test mentale ed è da qui che si vede il vero giocatore professionista: se non sopravviene quello che noi abbiamo comunemente definito come "braccino" (la condizione psicologica di chi, notoriamente, ha paura di vincere...), il gol è bello che garantito. In

insomnya & imagika

Via A.Albini 21 - 80127 Napoli
Tel.0815793941 - Fax 0817157896

Via Sedivola 12 - 80059 Torre del Greco
Tel.0818824718 - Fax 0818829843

VENDITA-NOLEGGIO-PERMUTA VIDEOGIOCHI , FUMETTI , MODELLINI

GIOCHI PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| CARNAGE HEART | £ 35000 |
| TENKA | £ 35000 |
| SPIDER | £ 45000 |
| G-POLICE | £ 45000 |
| ISS DELUXE | £ 35000 |
| EXCALIBUR | £ 35000 |
| TRANSPORT TYCOON | £ 35000 |
| GRID RUN | £ 35000 |
| SENTIENT | £ 45000 |
| RIOT | £ 35000 |
| RAY TRACERS | £ 45000 |
| HARD BOILED | £ 45000 |
| THE NOTE | £ 45000 |
| SHADOW MASTER | £ 45000 |
| BLOODY ROAR | £ 60000 |
| F1 98 | £ 85000 |
| FIFA 99 | £ 90000 |
| SPYRO THE DRAGON | £ 85000 |
| S.C.A.R.S | £ 85000 |
| SHADOW GUNNER | £ 85000 |
| MOTO RACER 2 | £ 85000 |
| F1 97 | £ 65000 |
| CRASH BANDICOOT 3 | £ 85000 |
| TOMB RAIDER 3 | £ 90000 |

NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| EXTREME G (USA) | £ 60000 |
| TOP GEAR RALLY (USA) | £ 60000 |
| TETRISPHERE (USA) | £ 50000 |
| STARFOX + RUMBLE (J) | £ 70000 |
| ISS 64 (PAL) | £ 50000 |
| LAMBORGHINI (USA) | £ 60000 |
| **TITOLI EUROPEI Versione PAL** | |
| ZELDA | Telefonare |
| Wipe OUT | Telefonare |
| Fifa 99 | Telefonare |
| Banjo & Kazooie | £ 100000 |
| TUROK 2 | £ 100000 |
| F1 World GP | £ 100000 |
| CRUISI'N WORLD | £ 105000 |
| Missione Impossibile ITA | £ 140000 |
| ISS PRO 98 | £ 120000 |
| BOMBERMAN HERO | £ 110000 |

ACCESSORI N64 E PSX

| | |
|---|---|
| NINTENDO 64 PAL | £ 200000 |
| ESPANSIONE N64 | Telefonare |
| NINTENDO 64 PAL + Gioco | £ 250000 |

IMPORTANTE
VENDITA PER CORRISPONDENZA
I TITOLI IN ELENCO SONO TUTTI NUOVI NON USATI
TELEFONARE

TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

caso si manifesti invece il nefasto virus, allora state tranquilli: il giocatore avversario non sa come tentare di scavalcare il vostro muro di difensori e, nella peggiore delle ipotesi, tenterà un pallonetto del tutto sballato. Preparatevi a ridere...

## TIRARE E' BENE

Il tiro in ISS Pro '98è curato sotto tutti gli aspetti: potete dilettarvi in botte al volo, tiri a effetto, pallonetti e tiri rasoterra.

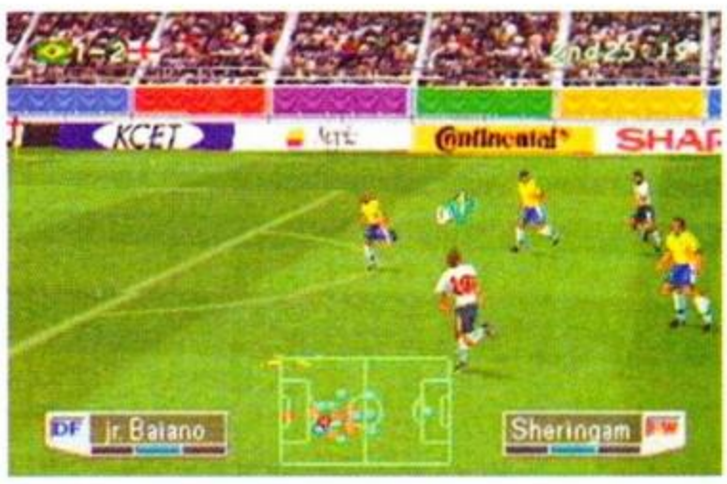
Ma la soddisfazione di colpi di testa in tuffo, mezze rovesciate, deviazioni volanti e, addirittura, rovesciate è incalcolabile: a tutt'oggi, l'unico che è riuscito a fare un gol in rovesciata è stato Silvestri, sempre per la solita regola della aleatorietà degli eventi (un'altra mi è venuta nel Training mentre facevo le foto che vedete pubblicate in queste pagine, ma non sono riuscito a immortalarla...). La palestra migliore per provare tutte queste conclusioni è quella dell'allenamento nei differenti tipi di cross, soprattutto quello intermedio che consente le deviazioni di maggior rilievo.

## IL METODO NIKAZZI

L'anedottica redazionale, nata dai precedentemente citati "torneini", ha portato alla coniazioni di una terminologia decisamente fuori dal lessico normale, molto gergale. Ed è per questo che mi sento moralmente obbligato a mettervi in guardia dalla famigerata "Nikazzi". Il metodo Nikazzi è quanto di più infame sia mai stato concepito da mente umana, non importa quanto casualmente, ed è la prima condizione da gol. La Nikazzi è sempre in agguato e a oggi, per quanto ci siamo spremuti il cervello e consumati le dita, non abbiamo ancora trovato una cura a quella che è senza ombra di dubbio la più grossa piaga del secolo dopo l'AIDS. La Nikazzi nasce dal rimpallo anomalo nell'area di rigore, che favorisce puntualmente l'attaccante avversario: tiro, respinta e gol con un giocatore che, casualmente, si trova libero in mezzo all'area di rigore e può concludere in beata solitudine.
Ma non ci si deve curare solamente dalla Nikazzi base, in quanto sono state inventate nuove opzioni che fanno dei rimpalli fortunosi il fulcro: si tratta della Nikazzi Special (tiro, palo, portiere, gol con palla che oltrepassa la linea dopo avere rimbalzato sulla schiena di questo), la Nikazzi Enhanced (tiro, respinta, tiro, palo, tiro, gol) e la Nikazzi Super, della quale sappiamo ancora ben poco e non siamo ancora riusciti a catalogare: metteteci comunque tutto quello che vi passa per la testa e perlomeno vi avvicinerete in maniera relativa alla più grande sciagura dell'umanità.

## IL METODO MAORANZA

Di questo gol rivendico la paternità assoluta, essendo stato il primo a farlo in uffendico la paternità assoluta, essendo stato il primo a farlo in ufficio. Il metodo MaoraNza si basa sul concetto più basilare di tutti i tempi, ovvero scartare il portiere in uscita. Se nel vecchio ISS Pro questa operazione era terribilmente difficile (ma non impossibile e il mio amico Palmi, dopo averlo subito dal mio fratellino di sette anni nella più assoluta aleatorietà degli eventi, se n'è andato basito), nella nuova versione è fin troppo facile. Basta arrivare in area di rigore, attendere l'uscita del portiere mentre non si sta correndo e, quando questo sta per avventarsi sul pallone, basta dare uno scatto premendo il tasto della corsa e concludere a rete come meglio ci pare. Certo, una palla rasoterra e lenta è più precisa di una staffilata di esterno, anche se nel primo caso si dà l'opportunità al difensore di intervenire ed eventualmente cacciare la palla fuori dalla porta prima che oltrepassi la linea.ribbling, non posso che attribuire la consacrazione di questo gol al romanaccio malefico (mannaggia a lui, a Shearer, Owen e compagnia bella...). Si tratta di saltare una linea della squadra avversaria utilizzando il pallonetto di cui ho spiegato poco sopra la propedeuticità: il giocatore in corsa addomestica la palla con un tocco a seguire e poi sta all'estro di chi impugna il pad inventare l'opzione da gol (pallonetto, dribbling, staffilata in corsa: tutto fa spettacolo!).

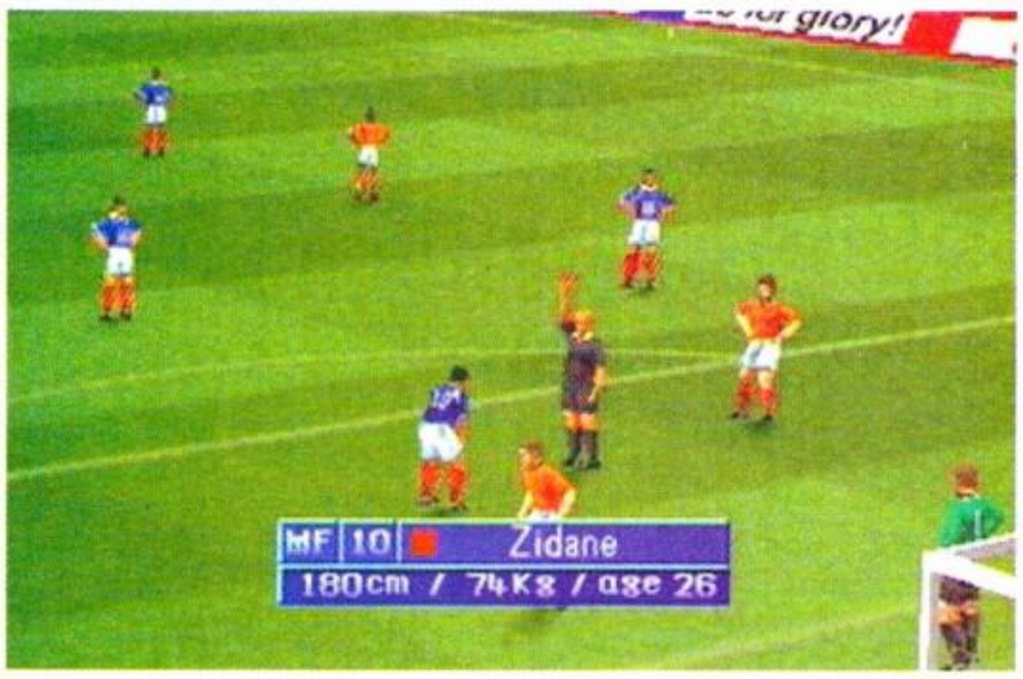



## IL CALCIO PIAZZATO

Una cosa incredibilmente difficile di International Superstar Soccer Pro '98 sono le punizioni. Dopo molte ore passate a provare tiri e soluzioni di gioco, sono arrivato alla conclusione che non esiste un metodo vero e proprio, ma si possono al massimo provare delle soluzioni studiate in allenamento. Normalmente, le barriere vengono posizionate nello stesso identico punto per ogni precisa zona del campo. Ovvio che i calci piazzati devono essere tirati dall'uomo con la maggiore precisione al tiro e un parametro d'effetto (Curve) altissimo. Nelle punizioni infatti, contano molto questi due parametri e sta a voi trovare la soluzione giusta per ogni occasione, anche perché molte volte il tiro diretto in porta non è la soluzione più idonea. Spesso e volentieri infatti, quella che può sembrare un punto favorevole per battere direttamente a rete, può essere un punto di partenza per un pallonetto a scavalcare la barriera per servire l'attaccante, che può provare una girata di testa verso la porta: molte volte, il portiere esce per cercare la presa alta e l'anticipo di cranio è una delle soddisfazioni più grandi che si possa togliere...

## TI PIAZZO UN CALCIO NEI DENTI

I contrasti in ISS Pro '98 sono fondamentalmente di tre tipi. C'è il contrasto spalla a spalla, effettuabile premendo il tasto X a stretto contatto con un avversario (a quel punto verrà messa pure una gambina, ma non si tratta di un vero e proprio sgambetto, ehm...): non è detto che si riesca a spostare il giocatore dalla propria posizione, ma perlomeno la percentuale che l'arbitro fischi il fallo è decisamente bassa.





namco

TEKKEN™

THE ANIMATION

IL PICCHIADURO PIÙ AMATO DEL MOMENTO DIVENTA UN FANTASTICO FILM A CARTONI ANIMATI!

Nelle migliori videoteche e fumetterie da

DYNAMIC ITALIA

VHS PAL - Durata 60 minuti
HI-FI Stereo - Lire 39.900

DOLBY SURROUND™

© 1997-1998 NAMCO Ltd./ASCII Corporation Ltd./SONY Music Entertainment (Japan)

PER RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO
RITAGLIA O FOTOCOPIA IL COUPON E SPEDISCILO A

DYNAMIC ITALIA
Via Enrico Mattei, 88 - 40138 BOLOGNA - Servizio Arretrati: Tel. 051533504

Desidero ricevere gratuitamente e senza alcun impegno il catalogo Dynamic Italia e i successivi aggiornamenti al seguente indirizzo:

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Città _____ Prov. _____

C.A.P. _____ Telefono _____

N.B. La richiesta del catalogo costituisce autorizzazione al trattamento dei dati personali per i fini consentiti dalla Legge 675/96 (Legge sulla Privacy)

cm nov

TBWA

Stavolta sarete
dei veri calciatori.

(Stipendio a parte.)

# LiberoGrande™

namco

Per la prima volta, siete liberi di muovervi sul campo come volete. Approfittatene. Decidete voi le regole del gioco. Decidete voi a chi assegnare le punizioni e i rigori. E magari gli stipendi e le copertine dei giornali. E, perché no, anche le corna.

Oltre 500 videogames.

PlayStation®

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.
Libero Grande & © 1997 1998 NAMCO., all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO Ltd.

**Il tackle canonico invece, dà una maggiore probabilità di fermare un giocatore con la palla al piede, ma un rischio elevatissimo di fallo che, il più delle volte, viene punito con l'ammonizione e in alcuni casi, come un'entrata da dietro o con la palla lontana, si viene addirittura espulsi. Grazie al cielo è possibile anche tentare di difendere la palla semplicemente stando fermi, ma i calcetti negli stinchi possono farvela perdere in un battibaleno.**

**Rimane poi il contrasto in velocità che consiste nello sradicare il pallone dai piedi dell'avversario semplicemente correndoci incontro...**

## I GIOCATORI PIU' FORTI DI TUTTI I TEMPI!

**Alla Konami non perdono l'abitudine di infarcire i loro giochi di chicche e la presenza di questa opzione segreta ne è la testimonianza. Si tratta della possibilità di utilizzare una squadra composta dalle All-Star più famose di tutti i tempi (mica per niente**

**sono chiamate Classic); per potere giocare con questa squadra è necessario svolgere una piccola operazione con il vostro pad. Illuminate, nel menu principale, la partita amichevole (Exhibition Game), poi fate: alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra, O e X. Sentirete uno scrosciare di applausi e, quando andrete nella schermata di selezione della squadra, premendo L1 e R1 contemporaneamente, farete apparire la formazione delle vecchie glorie. A voi scoprire chi sono...**

## IL LOSS TIME PAGA

**Il Loss Time, altresì conosciuto come il "recupero" è oramai diventata l'arma a doppio taglio. La statistica ci viene in aiuto per testimoniare l'incredibile frequenza dei gol in questa fase finale dei due tempi. Se si sta pure banfando all'inverosimile, il Loss Time diventa anche un'arma per far venire il succitato "braccino"**

**all'avversario: il panico comincerà a serpeggiare negli occhi del vostro opposto e questo comincerà a tremare non appena approderete dalle parti della sua area di rigore, mentre nell'angolo in alto a destra, i numeri hanno ceduto il posto a un ben più spaventoso LOSS TIME. ISS Pro '98 è anche, e forse soprattutto, un gioco psicologico...**

## CONCLUSIONI FINALI

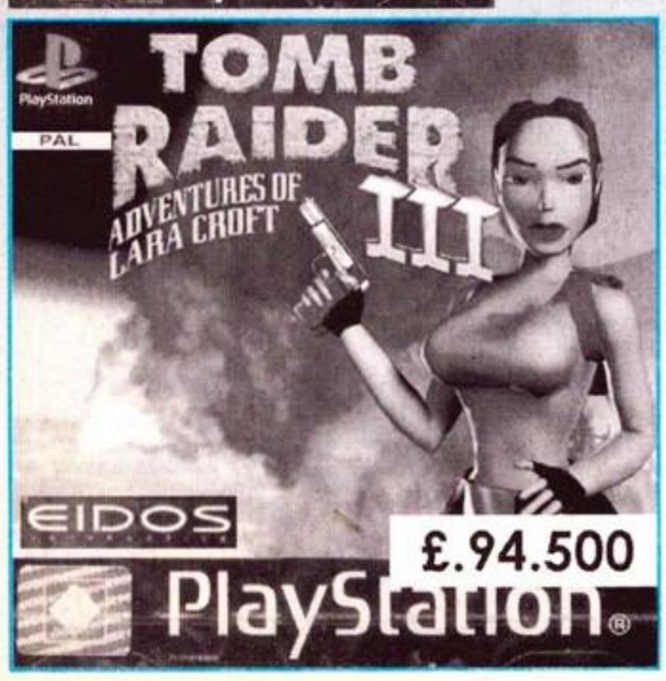
**Insomma, non so se l'avete capito, ma International Superstar Soccer Pro '98 offre al giocatore una moltitudine di opzioni di gioco davvero notevoli, tanto che non mi è comunque possibile restringere il raggio di azione. Però sappiate che le righe che avete letto sono frutto di mesi e mesi di esperienza accumulata giocando e, di conseguenza, lavorando poco. Ma il calcio è così: bello, indomabile, imprevedibile e soprattutto emozionante [zzzz... NdAlex]: International Superstar Soccer Pro '98 cattura tutto questo ed è senza ombra di dubbio la migliore simulazione calcistica che abbia mai visto. Se non lo avete ancora comprato, credo che dopo la lettura di righe correrete ad acquistarlo. E se non lo fate, non siete degli amanti di calcio. E ricordatevi che "gol è quando palla supera linea".**

# La Leggenda Continua

QUESTO MESE SU

OFFICIAL Nintendo® Magazine

**L'UNICA RIVISTA UFFICIALE con:**
**Nintendo 64 + Game Boy + News**
**+ Preview + Recensioni + Trucchi**
**+ Soluzioni + Novità dal Giappone**
**e molto altro ancora ...**




# Software News
## novità software dal mondo

## ...anche vendita per corrispondenza

## Vieni a visitare il nostro Punto Vendita!

## Ordinare è facile

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18

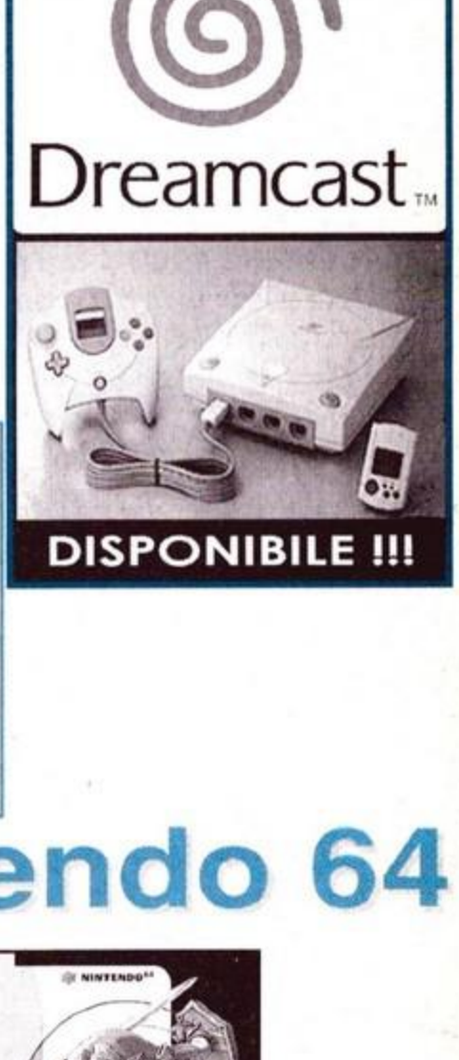
011.68.12.582

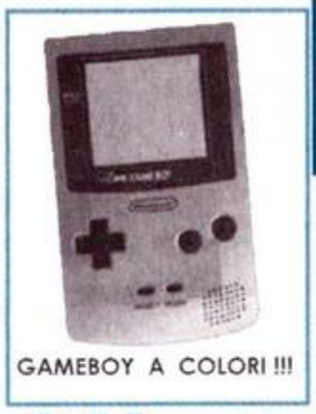
011.68.11.131

softnews@inrete.it

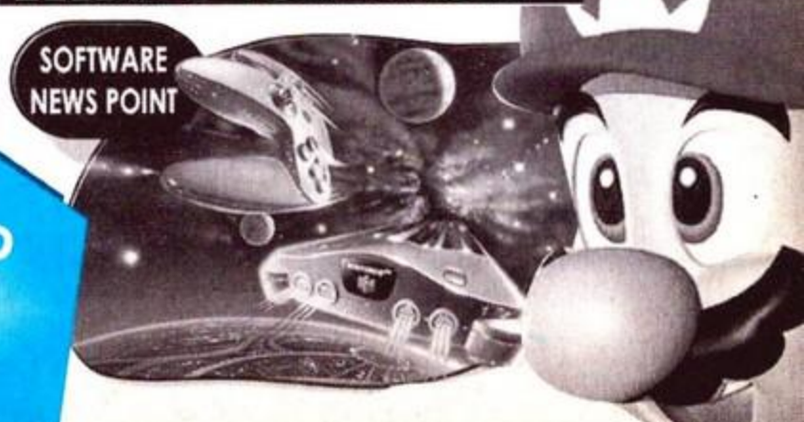
## Console PLAYSTATION £245.000

| ACCESSORI | |
|---|---|
| ANALOG JOYSTICK | 129.900 |
| BORSA PORTA PSX SONY | 29.900 |
| CAVO ANTENNA EXTREME | 29.900 |
| CAVO ANTENNA SONY | 49.900 |
| JOYPAD SONY | 35.000 |
| LINK CABLE EXTREME | 29.900 |
| LINK CABLE SONY | 49.900 |
| MEMORY CARD SONY | 34.900 |
| MOUSE SONY | 59.900 |
| MULTITAP 4 PLAYERS | 59.900 |
| NAMCO ARCADE STICK | 97.900 |
| NEGCON NAMCO | 99.900 |
| ABE'S ODYSSE | 49.900 |
| ACE COMBAT 2 | 87.500 |
| ACTUA TENNIS | 87.500 |
| ALIEN TRILOGY | 49.900 |
| ALUNDRA-Italiano | 87.500 |
| AZURE DREAMS | 89.500 |
| BLASTO | 78.900 |
| BLOODY ROAR | 87.500 |
| BREATH OF FIRE 3 | 89.500 |
| BROKEN SWORD 2 | 87.500 |
| BUSHIDO BLADE | 87.500 |
| BUST A MOVE 2 | 49.900 |
| BUST A MOVE 3 | 59.900 |
| CARDINAL SYN | 87.500 |
| CASTLEVANIA | 69.500 |
| COLONY WARS | 94.900 |
| COLONY WARS 2 VENGAGE | 87.500 |
| CONSTRUCTOR | 89.500 |
| COOL BORDERS 3 | 78.900 |
| CRASH BANDICOT 1 | 49.900 |
| CRASH BANDICOT 2 | 87.500 |
| CRASH BANDICOT 3 | 87.500 |
| CROC | 84.500 |
| DEATHTRAP DUNGEON | 84.500 |
| DINASTY WARRIORS | 87.500 |
| DISCWORLD 2 | 87.500 |
| DOOM | 49.900 |
| DUKE NUKEM 3D | 59.900 |
| DUKEM NUKEM:TIME TO KILL | 82.500 |
| FIFA SOCCER 99 | 89.500 |
| FINAL FANTASY VII | 98.900 |
| FORMULA 1 | 49.900 |
| FORMULA 1 98 | 89.500 |
| G-POLICE | 98.900 |
| GT-GRANTURISMO | 87.500 |
| HERCULES PLATINUM | 49.900 |
| I. S. S. S. PRO 98 ITALIANO | 94.900 |
| KLONOA | 87.500 |
| LEMMINGS | 59.900 |
| LIBERO GRANDE | 87.500 |
| MICROMACHINE V3 | 49.900 |
| MORTAL KOMBAT 4 | 89.500 |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | 49.900 |
| NAGANO WINTER 98 | 94.900 |
| NBA LIVE 98 | 87.500 |
| NEWMAN HAAS INDYCAR | 87.500 |
| NFK EXTREME | 87.500 |
| NFL QUARTERBACK 98 | 87.500 |
| NFL QUARTERBACK CLUB 97 | 49.900 |
| NHL FACE OFF | 49.900 |
| NHL FACE OFF 98 | 87.500 |
| NIGHTMARE CREATURES | 87.500 |
| NINJA SHADOW DARKNESS | 89.500 |
| O.D.T. | 87.500 |
| OVERBOARD | 87.500 |
| PANDEMONIUM | 49.900 |
| PANDEMONIUM 2 | 87.900 |
| PET IN TV TAMAGOCHI | 78.900 |
| PGA TOUR GOLF 98 | 87.500 |
| PITFALL 3D | 65.500 |
| POWERPLAY HOCKEY 98 | 78.900 |
| PSYBADEK | 87.500 |
| R-TYPES | 94.900 |
| RAGE RACER | 87.500 |
| RASCAL | 87.500 |
| RAY STORM | 78.900 |
| RED ALERT C&C | 98-900 |
| RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT | 78.900 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 49.900 |
| SAMURAI SHODOWN | 75.900 |
| SKELETON WARRIORS | 69.900 |
| SOVIET STRIKE | 49.900 |
| SPAWN | 78.900 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 69.900 |
| SPYRO THE DRAGON | 87.500 |
| STEEL REIGN | 78.900 |
| STREET FIGHTER COLLECTION | 87.500 |
| STREET FIGHTER EX PLUS | 87.500 |
| SUPER PANG COLLECTION | 84.900 |
| TEKKEN 2 | 49.900 |
| TEKKEN 3 | 87.500 |
| TEMPEST X | 84.900 |
| TETRIS PLUS | 87.500 |
| THO SHIN DEN 2 | 49.900 |
| THUNDERHAWK 2 -PLATINUM- | 49.900 |
| TIME CRISIS + PISTOLA NAMCO | 145.900 |
| TOCA TOUR RACING | 49.900 |
| TOMB RAIDER 1 | 49.900 |
| TOMB RAIDER 2 | 87.500 |
| TOMB RAIDER 3 | 94.500 |
| TOPOLINO ADVENTURE | 49.900 |
| TOTAL NBA 98 | 78.500 |
| TRESAURES OF THE DEEP | 87.500 |
| V-BALL | 79.500 |
| V-RALLY | 49.900 |
| WILD 9 | 89.500 |
| WILD 9 | 89.500 |
| WILD ARMS | 78.900 |
| WIPE OUT 2097-PLATINIUM | 49.900 |
| XMEN VS. STREETFIGHTER | 94.900 |




## Nintendo 64




Vieni il negozio a le ultime novità

# CONSOL

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - CONSOLIAMOCI - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

**Cari i miei simpatici leprotti, ormai le regole le dovreste conoscere a menadito... Eviterò quindi di ricordarvi che dovete scrivere il vostro annuncio in modo conciso e soprattutto corretto ed includere anche una graziosa fotocopia di un qualsivoglia documento di identità. Prima del saluto vorrei pregare alcuni lettori di non includere banconote da mille lire all'interno delle buste: così facendo non aumentate di certo la probabilità di essere pubblicati, anzi...**
**Buona Pasqua!**

**L'endoplasmatico Dave**

## Vendo

console Nintendo 64 PAL nuovissima (due mesi di vita) completa di 2 joypad, memory card e i seguenti titoli: International Superstar Soccer 64, Killer Instinct Gold, Super Mario 64, Banjo-Kazooie. Il tutto a L. 599.000. Telefonare, possibilmente nelle ore serali, allo 0873/978422 e chiedere di Domenico.

## Vendo

console Mega Drive 2, un game pad e il gioco Ax Battle a L. 70.000, Mega CD 2 e 4 giochi a L. 80.000, tutto in blocco a L. 140.000. Vendo anche Nintendo Game Boy e 7 giochi a L. 140.000 trattabili e Sega Game Gear e 4 giochi a L. 100.000. Per informazioni telefonare, ore serali, allo 02/3539804 e chiedere di Giuliano.

## Vendo

console Super Nintendo con 2 joypad, adattatore universale e 5 giochi a L. 200.000 + spese di spedizione trattabili. Sono anche disposto a cedere i giochi a L. 20.000 + spese di spedizione l'uno. Telefonare allo 080/630056 e chiedere di Giuseppe. Astenersi perditempo.

## Vendo

console Sony Playstation universale, 2 controller e alcuni giochi (tra cui Metal Gear Solid, Castlevania, Gran Turismo) e Neo Geo CD con 5 giochi, il tutto a L. 700.000. Telefonare, ore pasti, allo 0171/916599 e chiedere di Livio.

## Compro/vendo

giochi per Sony Playstation PAL. Sono disposto anche a scambiare due dei titoli che ho a disposizione con uno recente. Ho a disposizione: Tekken 3, Resident Evil 2, Actua Soccer 2, Abe's Oddysee, Street Fighter Ex Plus Alpha, Dragon Ball, Formula 1 '97 e Nuclear Strike. Acquisto anche blocchi memory card contenenti personaggi segreti di Resident Evil 2. Telefonare, dopo le ore 18:00, allo 0564/990666 e chiedere di Sandro. L'annuncio è valido solo nelle provincie di Grosseto, Siena e Firenze.

## Vendo

giochi per Super Nintendo, Mega Drive, Saturn a prezzi che partono dalle L. 25.000. Possiedo in tutto più di 130 titoli. Vendo anche le console SNES e Mega Drive a rispettivamente L. 60.000 e l: 50.000. Spedisco in tutta Italia. Telefonare allo 045/572043 e chiedere di Enrico.

## Vendo

console Nintendo 64 versione PAL con 5 giochi, tra cui International Superstar Soccer e Turok. Il tutto a L. 450.000. Telefonare, ore serali, allo 010/883296 o allo 0338/3857978 e chiedere di Maurizio.

## Vendo

console Sega Saturn con un joypad, un demo e 9 giochi: Virtua Fighter 2, Guardian Heroes, Virtua Cop, NHL '97, Street Racer, Tomb Raider, Panzer Dragoon, Sega Worldwide Soccer e Daytona USA CE. Il tutto a L. 500.000 + spese di spedizione. Vendo inoltre i giochi singolarmente. Telefonare, dalle 14:00 alle 16:00 o nelle ore serali, allo 031/341539 e chiedere di Andrea.

## Vendo/scambio

per Sony Playstation i seguenti titoli in versione PAL: Ridge Racer, Darklight Conflict, Xevious 3D, Legacy of Kain, NBA Jam Extreme, International Superstar Soccer Pro a L. 25.000 l'uno, oppure in blocco a un prezzo da concordare. Vendo inoltre per Nintendo 64 i seguenti titoli, tutti in versione PAL: FIFA 64 a L. 40.000, Doom 64 a L. 50.000, International Superstar Soccer 64 a L. 60.000. Telefonare, ore serali, allo 0187/660369 e chiedere di Lorenzo. Annuncio valido soprattutto (!! NdD) per le province di La Spezia, Massa Carrara, Lucca.

## Vendo

per Sony Playstation i titoli Castlevania (PAL) a L. 45.000 e Rage Racer (PAL) a L. 45.000; Vendo inoltre adattatore Sony RFU (per televisioni senza uscita scart) a L. 20.000. Sono anche disposto a scambiare Castlevania con Wild Arms (USA). Telefonare allo 071/64019 e chiedere di Enzo.

## Vendo

per Nintendo 64 i seguenti giochi: Mario Kart 64 (JAP) a L. 80.000, Super Mario 64 (JAP) a L. 80.000, Fighter Destiny (USA) a L 80.000, International Superstar Soccer '98 (USA) a L. 100.000. Telefonare, ore pasti, allo 0461/944419 e chiedere di Francesco.

## Vendo

per Sony Playstation i seguenti titoli in versione PAL a L. 40.000 l'uno: Doom, Final Doom, Fade to Black, Alien Trilogy. Inoltre vendo Die Hard Trilogy completo di pistola a L. 100.000. Sono disposto a cedere anche tutto in blocco a L. 220.000 (i prezzi sono comunque trattabili). Telefonare, nelle ore pomeridiane o in quelle serali, allo 089/383036 e chiedere di Giacomo.

## Vendo

console Nintendo 64 (JAP) equipaggiata di 2 joypad, due cavi scart, alimentatore, due adattatori universali, memory card e i seguenti titoli: International Superstar Soc-

# GIAMOCI

cer 64 (PAL), Star Wars (USA), Pilotwings (JAP), Mario Kart 64 (PAL), Super Mario 64 (JAP). Il tutto a L. 500.000. Vendo inoltre console Sega Mega Drive 2, cavi, 3 joypad e 10 cartucce. Telefonare, ore serali, allo 0923/940844 o allo 0347/9151320 e chiedere di Giuseppe. (Giuseppe, la prossima volta che spedisci qualcosa evita di farti da solo la busta! Il tuo annuncio si era tutto incollato e ho fatto molta fatica a "ricomporlo"! NdD)

## Vendo

console Nintendo 64, 2 joystick, cavetteria varia e imballi originali, il tutto come nuovo (un mese di vita) a L. 200.000. Vendo anche, per Sony Playstation, i seguenti titoli: Parasite Eve (2 CD) a L. 45.000, Croc a L. 30.000, Gex 3D a L. 40.000, Bloody Roar a L. 30.000, Colin McRae Rally a L. 40.000, Crash Bandicoot 2 a L. 30.000, MDK a L. 30.000, Bushido Blade 2 a L. 40.000, Tomb Raider a L. 15.000, Pitfall 3D a L. 20.000, International Superstar Soccer Pro a L. 15.000, FIFA '98 a L. 40.000, tutto in blocco a L. 250.000. Telefonare, ore pomeridiane, allo 0871/890184 e chiedere di Alessandro. L'annuncio è sempre valido.

## Vendo

console Sony Playstation universale, una memory card da 12 blocchi, una memory card da 120 blocchi, 2 joypad, joystick Dual Shock analogico, cavi vari e i seguenti titoli: Jeremy '98, NFL '99, F1, Granturismo, Kick Off World, World Cup, FIFA '98, NBA Fastbreak (USA), NBA Live '97, NBA Live '98, Adidas Power Soccer, Player Manager. Il tutto a L. 700.000 + spese di spedizioni; in regalo 20 CD di demo. Telefonare allo 0372/436115 e chiedere di Luca.

## Vendo

console Game Boy Pocket e le seguenti cartucce: Killer Instinct, Street Fighter 2, FIFA Soccer, Wario Blast, Donkey Kong Land, Duck Tales 2, Football International, Wario Land 2. Il tutto a L. 250.000 (solo i giochi L. 190.000). Vendo inoltre, per Nintendo 64, Wave Race (PAL) a L. 80.000 e F1 World GP (PAL) a L. 90.000. Telefonare allo 0835/980319 e chiedere di Emanuele.

## Vendo

console Nintendo 64, un joypad, cavetteria varia e 2 cartucce (Super Mario 64 e Mario Kart 64), tutto a L. 300.000. Telefonare, ore pasti, allo 091/427169 o allo 0338/3374987.

## Vendo

console Sega Saturn (JAP) completa di un joypad, un joystick, un adattatore universale e i seguenti titoli: Quake (PAL), Burning Rangers (JAP), Panzer Dragoon (JAP), Bio Hazard (JAP), Virtua Fighter Remix (JAP), Street Fighter Alpha (PAL), Mortal Kombat 2 (PAL), Mech Warrior 2 (USA), Sega Rally (PAL), Star Fighter 3000 (PAL). Il tutto a L. 760.000 trattabili. Telefonare allo 0735/655129 e chiedere di Paolo.

## Cerco

per Sega Saturn i seguenti titoli: Lunar - Silver Star Story, Grandia, Sonic R, Shining Force III (USA), Panzer Dragoon (USA), Dragon Force (USA), Dragon Force 2 (USA) Shadow of Mistaria (USA), Die Hard Trilogy (USA o PAL). Telefonare allo 0347/6067583 e chiedere di Gaetano.

## Vendo

per Nintendo 64 i titoli F1 PP 64 (PAL) a L. 105.000 e International Superstar Soccer a L. 100.000. Telefonare allo 011/9832870 e chiedere di Daniele.

## Vendo

console Sega Saturn PAL, adattatore universale, 2 joypad, volante Sega, pistola Sega e 19 giochi tra cui: Daytona CCE, Virtua Cop 2, House of the Dead, Sega Rally, Manx TT, Dead or Alive, Dynamite Deka, Vampire Hunter ed Exhumed. Vendo il tutto a L. 999.000, oppure solo i giochi (minimo tre alla volta) a L. 50.000 l'uno. Telefonare allo 0342/564090 e chiedere di Giovanni.

## Vendo

per Nintendo 64 i seguenti titoli: Yoshi's Story (JAP) a L. 70.000, International Superstar Soccer 64 (PAL) a L. 70.000, Hexen (USA) a L. 65.000, MRC (JAP) a L. 60.000, Trouble Maker (JAP) a L. 50.000, Wave Race (JAP) a L. 50.000, Blast Dozer (JAP) a L. 50.000, 007 Goldeneye (USA) a L. 80.000, Hiryuko No Ken (JAP) a L. 60.000. Telefonare allo 0735/793201 e chiedere di Salvatore.

## Vendo

per Sony Playstation i seguenti titoli, tutti in perfetto stato: Destruction Derby 2 Platinum a L. 25.000. Resident Evil 2 a L. 45.000, V Rally a L. 45.000, FIFA - Road to Worldcup a L. 55.000. Telefonare, ore pasti, allo 0968/442838 o allo 0347/4366787 e chiedere di Giuseppe.

# BOVAS' HARD CAFE'

# UNA POSTA TUTTA AL FEMMINILE

**Cari i nostri lettori di Consolemania, bentrovati! Ci presentiamo: ci chiamiamo Salvia e Samontha, e da questo mese ci occuperemo delle vostre letterine. Il fatto è che i Bovas ormai avevano stufato tutti e così hanno dovuto necessariamente lasciare il passo a noi (che di videogiochi e di console ce ne intendiamo molto più di loro), che siamo anche tanto brave in altri generi di giochi.**

**Via ragazzi, cosa sono quelle facce? Ma non avete notato che in tutte le riviste di videogiochi che si rispettino, a curare la posta ormai sono delle giovani pulzelle?**

**Beh, ormai la frittata e fatta, buona lettura a tutti.**

**Salvia e Samontha**

**Ah, a proposito, la posta potete sempre mandarla ai soliti indirizzi che conoscete, email compresa (slegaateciiiii!!! NdBovas)**

BOVAS' HARD CAFE'
Xenia Edizioni
Casella Postale 853
20121 Milano

## CORRI GATTACCIO LAGGIU'...

Tesoro, sono tornaaato! Dite la verità, sentivate la mia mancanza, non è vero? State tranquilli, come dice un noto proverbio, "l'erba gatta non muore mai"! Nel malaugurato caso però che questa missiva dovesse capitare fra le zampe del lagomorfo (se non sapete che significa, andate pure a consultare il dizionario, cari fan di Bugs Lagomorfo), lo pregherei gentilmente di leggerla fino in fondo prima di papparsela, anche perché il discorso che voglio fare oggi è molto serio (sempre se non arriva Snowbunny a rovinarmi la lettera come al solito) e riguarda anche gli altri lettori o, per lo meno, quelli di loro che effettuano acquisti per corrispondenza. Di videogiochi, naturalmente. Gradirei, anzi, lo dico fin d'ora, che proprio essi rispondessero alla mia lettera e comunicassero il risultato delle loro operazioni a mezzo postale. Personalmente, non acquisto più videogiochi per posta dai tempi del Megadrive, ed anche allora non lo facevo spesso e tutte le volte che mi capitava perdevo dei soldi e basta. Di qui è nata la mia sfiducia: attualmente non conosco nessuno che acquisti giochi tramite gli annunci pubblicitari che appaiono sulle pagine delle riviste specializzate, nemmeno Lady Vixen, che ha un Saturn ed è più testarda di San Tommaso, ma sono sempre più dubbioso riguardo all'efficienza e alla competenza, nonché all'onestà, di queste ditte che sbagliano fin troppo spesso a trascrivere i titoli dei giochi, e mettono in vendita console e videogiochi ancora in fase embrionale come Dreamcast e Zelda 3D. Sul nr 77, poi, avete detto che Flying Dragon, versione PAL di Virtua Hiryunoken, è stato "spezzato in due", una versione seria e una super deformed... allora perché negli annunci appare ancora tutto unito? Acquisto spesso altra merce per corrispondenza, ma con i videogiochi resto molto riluttante: quando qualche lettore chiede di vendere merce tramite la rubrica "Consoliamoci", voi esigete sempre la fotocopia di un documento d'identità; chiedete delle garanzie anche alle ditte che pubblicano gli annunci fra una recensione e l'altra? Ripeto: vorrei delle risposte anche da coloro che hanno acquistato o almeno provato ad acquistare videogiochi per posta. Grazie per l'attenzione e furufurufurufuru!

Hypercat

La pratica di vendere videogiochi per posta è vecchia quanto i videogiochi e, almeno che io sappia, le ditte che effettuano questo tipo di servizio sono sempre state mediamente efficienti, mediamente in quanto l'affidabilità assoluta, purtroppo, non potrà mai garantirla nessuno (trovatemi un essere umano a prova d'errore...). Ogni tanto capita che una di queste sbagli, e magari un lettore particolarmente arrabbiato mandi a noi le sue lamentele (capita raramente, e comunque di solito basta ricontattare nuovamente la ditta in questione per avere delucidazioni); ogni tanto, ancora più raramente, s'incappa in qualche fregatura, ma questo succede in tutti i settori in cui non è possibile verificare nell'immediato la merce che si sta acquistando. Va comunque aggiunto che solitamente le aziende offrono un servizio del tipo 'soddisfatti o rimborsati', grazie al quale è possibile riavere indietro la somma pattuita, o comunque ottenere il cambio della merce [mi pare che sia un servizio che debba essere offerto a norma di legge, e non per il buon cuore delle aziende... NdAlex]. Soprattutto le aziende che pubblicizzano i loro prodotti tramite televendite, poi, sono obbligate addirittura ad offrire il diritto di recesso entro sette giorni dalla consegna. Per quanto riguarda le aziende che fanno pubblicità sulla nostra testata, potete tranquillamente fidarvi: chi spende soldi nel marketing ha tutto da perderci offrendo un servizio scadente, e qualora arrivassero troppe lamentele in redazione, l'editore ci penserebbe su due volte prima di accettare altra pubblicità. Finora, comunque, non è mai successo. Per quanto riguarda invece la questione "giochi pubblicizzati prima di essere messi in commercio", il fenomeno si può tranquillamente spiegare con due motivazioni plausibili: il primo è di semplice concorrenza, nel senso che ogni negoziante ci tiene a far sapere che lui ha "la roba" prima degli altri (che poi questo sia effettivamente vero, però, non si può mai sapere), e di solito invece del prezzo scrive un laconico "telefonare..."; la seconda, invece, rientra nei tempi tecnici di realizzazione della pagina pubblicitaria, con annessa spedizione all'agenzia e successiva stampa della rivista: mediamente, questo processo impiega almeno un mese di tempo, ragion per cui il negoziante deve pubblicizzare "ciò che avrà tra un mese", e non "quello che ha oggi", poco importa se poi la data di commercializzazione del prodotto subirà un posticipo nel frattempo. Inoltre, la pubblicità costa non solo nella pubblicazione, ma anche nella realizzazione: spesso e volentieri non sono i commercianti a sbagliare i nomi dei giochi pubblicizzati, ma i grafici commissionati dai medesimi per creare fisicamente la pagina pubblicitaria. I tempi ristretti, poi, spesso suggeriscono al negoziante di lasciare la pubblicità così com'è, piuttosto che aspettare un'altra settimana che il tipografo effettui le correzioni del caso. In ogni caso, i lettori sono sempre i migliori giudici del lavoro effettuato dagli operatori, per cui non ci resta che rilanciare a loro la questione, esattamente come hai fatto tu: vale veramente la pena acquistare per posta?

## DA GRANDE VOGLIO FARE IL REDATTORE

Gentile redazione di CONSOLEMANIA, siamo due ragazzi, abbiamo 20 anni e da circa 16 ci piace "videogiocare". La nostra passione inizia fin da piccoli, quando la grafica di un videogioco era considerata ottima se i 2 rettangoli sul video avevano colori differenti... Oggi, più presi che mai da questo mondo e dopo aver avuto ogni tipo di console (Nes, MS, Snes, ecc. ) possediamo, oltre al sempreverde GameBoy, PS, N64 e PC. Il motivo per cui vi scriviamo è questo: sogniamo da tanti anni di poter collaborare con una rivista come la vostra e giudichiamo CONSOLEMANIA la migliore in assoluto! Abbiamo entrambi frequentato il liceo classico e conosciamo bene sia l'inglese che il francese; attualmente siamo studenti universitari (Giurisprudenza ed Economia) e abbiamo alle spalle un discreto passato nel giornalismo, ovvero regolari collaborazioni con il giornalino della scuola (ammazza, oh! NdBovas). Nella speranza che ci contattiate vi salutiamo, vi facciamo ancora i complimenti per la splendida rivista e vi lasciamo il numero di telefono e l'indirizzo e-mail ai quali potete rintracciarci (FATELO, PER FAVORE, SIAMO IN TREPIDANTE ATTESA).

Gabriele Caputo
Michele Mottola

Con la recente nascita delle due ultime "fatiche editoriali" della Xenia Edizioni (Playstation Force e Official Nintendo Magazine), questo periodo potrebbe essere particolarmente buono per farsi avanti, quindi, tutti gli aspiranti redattori possono fare quanto segue: 1) scrivere un articolo di prova lungo all'incirca 5.000-6.000 caratteri, 2) controllare che non ci siano errori, 3) inviarlo in redazione all'attenzione

di Alex Rossetto: sarà lui infatti a decidere il vostro destino, e non di certo noi Bovas che, al massimo, quando non siamo troppo impegnati a fare da punch-ball ci limitiamo a fare da intermediari. Vi ricordo che le qualità imprescindibili di ogni buon redattore sono le seguenti: a) ottima padronanza dell'Italiano; b) conoscenza della lingua Inglese; c) buona attitudine coi videogiochi (mi pare il minimo!); d) buona conoscenza dell'argomento, non solo limitatamente alla propria console, ed e) poca partigianeria e massima obiettività nel giudicare titoli per qualsiasi sistema. A queste cinque aggiungerei anche f) abitare nei pressi di Milano o disporre di un indirizzo e-mail e, ovviamente g) disporre di un computer su cui scrivere le recensioni. Che sia un PC, un Mac o al limite un Amiga che possa scrivere in un formato che il Mac o il PC riescano a leggere. Il Commodore 64, per esempio, non va bene...

## COSI' NON VA, ACCIDERBOLI!

Ciao a tutti. Mi chiamo Giandomenico, ho 25 anni, studio (spero ancora per poco) psicologia e seguo da molto tempo (Atari VCS 2600, avete presente?) il settore dei videogiochi. Attualmente possiedo un Nintendo 64 e UNA Playstation. La vostra rivista è di buon livello, e credo di poter dire che siete la pubblicazione leader del settore in Italia. Proprio per questo motivo sono rimasto assolutamente sconcertato dalla piega che hanno preso le cose negli ultimi mesi. Parlo ovviamente delle recensioni, cuore di qualsiasi giornale che si occupi di beni di consumo, che dovrebbero consigliare gli appassionati di ogni campo agli acquisti più oculati. Avevo già letto in diverse occasioni frasi come "...non sono riuscito a vedere l'ultimo livello", ma le avevo giustificate, sia per l'effettiva enormità dei videogiochi odierni, sia perché altrove (leggi riviste concorrenti) avevo visto ben di peggio (foto delle press release viste mesi prima a corredo delle recensioni, per esempio). Non riuscivo comunque a fare a meno di pensare ai ragazzi di "Video Giochi" che provavano per settimane Joust o Dig Dug, ma mi auguravo che la cosa fosse passeggera. Questo finché non mi è capitata davanti agli occhi la recensione di Massimo Monti su "Banjo-Kazooie", apparsa sul numero 78 di ConsoleMania Cito testualmente: "Della longevità non voglio neanche parlarne, visto che io ho visitato tre mondi (SU NOVE!) senza però completarne appieno nemmeno uno". Certo, come puoi parlarne? Hai mai letto su Quattroruote "la macchina che abbiamo provato consuma veramente poco, non siamo nemmeno riusciti a finire un pieno"? Come può una persona giudicare un gioco vasto e complesso come il titolo della Rare (che io già possiedo e ho finito – che dite, sarà per questo che non sono ancora laureato?) (spegni quel coso e va a studiare! NdMamma), parlare dei pregi e difetti del suo motore grafico e della sua longevità, avendone visto il 20 % (forse)? [Al limite il 33,3 %, forse... NdAlex].
No, ragazzi, non ci siamo. Già il giudicare un racing game senza vedere tutte le piste (e giocarle a fondo) è discutibile; basare il proprio commento di un così enorme gioco d'avventura su una base così esigua è semplicemente poco professionale. Va bene l'impostazione umoristica degli articoli, a condizione però che siano informativi, e non solo di intrattenimento. Certo nella vita ci si augura che uno abbia per la testa anche cose più divertenti e/o serie dei videogiochi, e voi lo fate notare giustamente, ma questo non riguarda né un professionista del settore (quali voi siete a tutti gli effetti), che ha il dovere di sapere di cosa parla (altrimenti scendete al livello di certi opinionisti dei quotidiani quando sparlano del nostro hobby), né un acquirente del vostro giornale, che lo paga per farsi guidare all'acquisto di prodotti non proprio economici. Credo che il vostro mensile meriti un contenuto all'altezza della sua bella confezione. Spero proprio di ottenere una risposta che mi rassicuri sulla vostra buona fede, e che mi dica che questi fatti sono dovuti alla fretta e non alla superficialità di alcuni redattori (Banjo-Kazooie è uscito in versione Pal ad agosto, però...). Vi saluto qui, ma vi prego di darmi notizie sul destino della mia guida agli acquisti preferita. Ciao!

Giandomenico

Caro Giandomenico, se segui davvero il mondo dei videogiochi da tanto tempo, converrai con noi che il medesimo sia cambiato notevolmente rispetto ai tempi in cui, lo dici tu stesso, chi bene o male ci ha preceduti "passava le settimane a provare Joust o Dig Dug". Vedi, all'epoca di rivista ce n'era una sola, oggi si calcolano nell'ordine delle dozzine; i videogiocatori erano qualche migliaio, oggi sono centinaia di migliaia e si prevede che potrebbero diventare milioni; una volta i giochi si trovavano con estrema difficoltà, oggi invece ne escono di nuovi ogni nanosecondo che passa e, per contro, i tempi di realizzazione di una rivista non sono cambiati per niente, anzi, al massimo si sono ulteriormente ristretti. Può quindi capitare che a un redattore venga commissionato un articolo "da scrivere entro ieri", e l'articolo va scritto, altrimenti l'altra rivista concorrente che chiude la settimana successiva, ad esempio, può uscire con lo stesso articolo un mese prima di noi. Perché non dimentichiamoci che quanto leggete voi il primo di dicembre, ad esempio, noi dobbiamo averlo necessariamente scritto entro il dieci di novembre. Tu hai giustamente tacciato di scarsa professionalità la rivista perché se n'è uscita con un "non posso giudicare la longevità perché ho visto troppo poco del gioco", ma come avresti reagito se, un invece, la longevità fosse stata giudicata lo stesso? Non credi che tra i due mali quest'ultimo sarebbe stato decisamente peggiore? Fin dai tempi del numero 1, e non solo di ConsoleMania, ma anche di TGM e del vecchio Zzap!, abbiamo sempre puntato sulla trasparenza, a volte anche rimettendoci, però ci sembra che ad essere onesti con i lettori, alla lunga, ci si guadagni e basta. C'è chi invece si comporta molto peggio, e lo hai lasciato benissimo intendere pure tu. Con questo, comunque, non è che intendiamo passare il classico colpo di spugna sulla vicenda, semplicemente, cercheremo di fare sì che l'episodio non si ripeta più.

## 64DD, IL DEVICE IMMAGINARIO

Cari amici di Console Mania, sono un baldo (mica tanto) giovinotto di 14 anni, che ha deciso di scrivervi per esprimere le sue opinioni riguardo al 64DD, periferica sulla quale si è già discusso molto, nonostante non sia ancora uscita. Io, che possiedo un Nintendo 64, reputo di partenza sballatissima l'idea della (non molto) grande N: già il fatto di aver dotato la propria console di un sistema a cartucce nel bel mezzo dell'epoca d'oro del CD mi lasciò abbastanza perplesso, visto l'obbligo a rinunciare a una delle cose da me più apprezzate, ovvero i filmati in FMV. Ritengo infatti che ultimamente essi stiano diventando sempre più importanti per l'atmosfera dei giochi e, da quel che ho capito, neppure con il supporto ottico sarà possibile abbondare con i filmati: la memoria dei dischi riscrivibili è infatti largamente inferiore a quella dei CD. Anche l'idea della riscrivibilità non mi pare poi così esaltante, la definirei come "la massima incarnazione della memory card", unita a funzionalità simili a quelle dei data disk per PC. Mi pare, inoltre, che nulla sia stato detto riguardo al costo di tali dischi, il che fa presupporre l'esagerazione tipica della Nintendo nei costi del software. Anche i continui ritardi nell'uscita fanno presagire qualche perplessità alla casa di Miyamoto, e la cosa più facile da pensare è che questo supporto non uscirà mai, o comunque che lo farà troppo tardi. Mettendo da parte le mie sclerate contro la N, è giunta l'ora delle rituali domandine:
1) Ho da poco comprato il grandioso Banjo-Kazooie (sia benedetta la Rare), e volevo sapere se conoscete qualche trucco o avete qualche consiglio da darmi per terminare il gioco;
2) Non è che potreste, per favore, comunicarmi qualche trucco per Incoming, Ultimate Race Pro, Actua Soccer 2 e G-Police? Lo so che non vi occupate di PC, ma erano i giochi allegati alla Voodoo 2 e non mi va di scrivere un altra lettera a TGM! Complimenti a tutti voi per l'unica rivista di videogiochi che tira su il morale e, ringraziandovi per 1' attenzione dedicata, saluto il mio redattore preferito, il mitico Dave!

Davide, Bologna.

Direi tranquillamente di dedicare il primo paragrafo di questa risposta al mio personale imbellimento per quanto concerne l'ultima frase della missiva... Mi riporta alla mente un episodio analogo, accaduto in quel del Futur Show la primavera scorsa: un lettore di Console Mania, dopo avermi riconosciuto, mi aveva letteralmente assaltato tessendo elogi a non finire per quanto riguardava il mio operato: "vedi Dave, voglio che tu lo sappia, sei il mio redattore PREFERITO...". Peccato che la persona in questione mi abbia letteralmente piantato in asso non appena i suoi occhi sono caduti sul Raffo... Ma cosa avrà mai che io non ho? [Il pizzo blu. NdAlex]. Rimanendo con questo inquietante dubbio, passiamo a parlare di cose serie (per lo meno dovrebbero esserlo!), nella fattispecie del 64DD e relativi ritardi: sono propenso a ritenere un'uscita della famigerata periferica targata Nintendo estremamente improbabile (e quindi mi ritrovo perfettamente d'accordo con te), se non impossibile: già si parla di DreamCast e PSX 2, davvero non avrebbe più, a questo punto, alcun senso. Concludendo, ti invito a dare un'occhiata al Control Your Console del mese passato: non vorrei sbagliare ma mi pare proprio di aver pubblicato qualcosa al riguardo di Banjo-Kazooie (o era due mesi fa?). Finalissimo: non c'è spazio davvero per palare anche di giochi per PC... Temo sarai costretto a rivolgerti a tigiemme. Saluuuto!

## UNA BELLA SFILZA DI OPINIONI E/O DOMANDE!!!

Cari Bovas, dopo aver rischiato una intossicazione con il vostro caffè pesante italiano, dopo aver a lungo riflettuto, stavolta il caffè ve lo preparo io! Sono Inserauto Diego e le motivazioni per le quali vi scrivo sono le seguenti:
a) Esprimere le mie considerazioni;
b) Fare le mie domande;
c) Ricevere risposte;
d) Non avevo niente da fare (quest'ultima mi sembra la più plausibile).
Ma veniamo pure al dunque:
1) Non sono un autolesionista-fintosfortunato-del-cavolo, non possiedo né UN Playstation (vai Dave: sono con te!) (Danke, NdD), né un Saturn, né un Nintendo 64, né qualsiasi altra console che contenga 16 bit. Vorrei disporre di un Giocostazione (beh, in questo caso pure io direi UNA Giocostazione), ma i soldi non piovono dal cielo, né crescono sugli alberi, né qui, né in tutte le altre parti del mondo. I bei tempi degli anni '80 sono purtroppo finiti... Possedevo un NES, un Game Gear, un Game Boy (che guarda caso si sono guastati) (tutti e tre? NdD) e quello che mi rimane è un Commodore 64, smontato per lasciar posto a un Amiga 500+ riparato di recente. Ma io non mi lamento come fanno altri e mi diverto con le vecchie glorie. Voi guardate l'Amiga come un passato lontano, io lo vivo nel presente e me la sciallo con Goal! e Kick Off 3. Sono entusiasta sia di SuperFrog e di Center Court Tennis (lo conoscete?). Ci tengo comunque a precisare che non mi considero affatto un nostalgico (altrimenti non guarderei IL Playstation come se fosse un idolo, e poi avrei rimontato il Commodore 64 per giocare di nuovo a Salamander della Konami o a Creatures)... (Salamander per C64... Che mito!!!! NdD), ma preferisco giocare a Sensible World of Soccer o a Super Match Soccer.
2) Se per tutte le console si è usato l'articolo determinativo maschile "il" perché non rinnovare la tradizione anche con IL PSX?
3) Quando ho visto il DreamCast (o la DreamCast? Meglio "il") mi sono sbellicato dalle risate! Aveva ragione MA (MA ha sempre ragione... NdD): a) Sembra UN PSX più piccolo (o più grande?), e qui sta il bello: se gli appassionati di casa Sega (che brutta parola!) odiano a morte Il PSX, perché dovrebbero comprare una macchina fatta a sua immagine e somiglianza, per lo meno per quanto riguarda l'estetica? b) Non è di colore nero. c) Il joypad fa piangere e la forma ridicola sembra ricordare quella di un pad DEL Playstation con i tasti R e L posti di sotto e non di lato: SCOMODISSIMO! (io aspetterei comunque a provarlo... Anche il pad del Nintendo 64 mi sembrava scomodo a guardare dalla forma! NdD) d) La "memory-cosa" sembra un giochino da L. 10.000 (massì, quelli col Tetris).
4) Perché non annientate le inutili (perché sono inutili) rubriche "Rogue and Role" e "Aggiungi Un Posto Al Tavolo"? Cosa ci

# Shadow Gunner

## THE ROBOT WARS

IL FUOCO
E' LA MIA
OMBRA

***In un mondo dominato dall'acciaio, le innumerevoli e sofisticate armi a tua disposizione, non basteranno a vincere la lotta per la sopravvivenza...***

***...poiché l'arma migliore sarà la tua attitudine alla distruzione.***

Clic communication

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

PlayStation

Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.

3D PLANET

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

VERTEX

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

fanno in una rivista di videogame? A chi interessano? Non tolgono spazio utile che potreste utilizzare in altro modo? Ad esempio sarebbe bellissimo ricordare i cult-games, oppure scrivere una storia dei videogame a puntate, magari raccontate da un esperto (un programmatore per esempio) che l'ha vissuta in prima persona? I veterani potrebbero ricordare e i giovani imparare (chi è d'accordo con me scriva ai Bovas per favore)!
5) Ho notato che anche in questo numero (76) l'impaginazione lascia a desiderare: a pag.19 il box di Spyro The Dragon è stato interrotto, e dopo due righe vuote è stato continuato con Spice World (che tra l'altro era scritto sopra nella "carrellata veloce") e come se non bastasse le foto sono sbagliate. Il resto non ho ancora avuto tempo di leggerlo, ma, per favore, potreste fare più attenzione? Non pago L. 6.000 per vedere questi errori...
6) Il prezzo della vostra rivista è minore rispetto alle altre, ma perché una rivista di videogiochi costa tanto?
7) Ho appena letto la missiva di Gianluca Bonifazi e ancora una volta sono rimasto allibito: lo volete capire che il Saturn è MORTO? Parliamoci chiaro: quando la Sega ha annunciato di arrestare le produzioni saturniane è come se avesse detto che il ciclo vitale di detta console è finito! E poi cosa c'entrano i Bovas? Piuttosto prendetevela con la Sega che non ha saputo gestire una macchina dalle buone (ottime direi) potenzialità, partita col piede giusto e che aveva fatto sfigurare IL Playstation (giochi come Sega Rally e Virtua Fighter 2 se li poteva sognare) e loro cosa hanno fatto? Hanno buttato la rete nell'acqua (a mio avviso troppo prematuramente!). E anche abbastanza inspiegabilmente. Mi ricorda la Commodore: in fondo ha meritato il fallimento (anche se mi dispiace). A proposito, so che l'ha acquistata (la Commodore) una società tedesca: è vero?
8) Che senso c'è a sfornare una macchina a 128 bit nell'era dei 32 bit?
9) Abbiamo sempre parlato di bit, ma in fondo cosa rappresentano? E quali altre unità di misura ci sono? Cosa mi dite dei Kb? (Io so che un byte è uguale a 8 bit, non è così?)
10) A chi piacciono: Lucio Battisti, Pink Floyd, Articolo 31, Elio e le Storie Tese, Frankie hi-nrg? E cosa mi dite dei film di Franco Franchi e Ciccio Ingrassia?
11) Perché lo chiamate Paolone?
12) TGM parla solo di PC? E per l'Amiga?
13) Le Memory Card con più blocchi non rallentano i salvataggi e/o i caricamenti?
14) Perché se la mucca fa "mu" il merlo non fa "me"?
15) Perché non invitate Bad Cat a smettere di scrivere cavolate?
16) Dov'è finita la mitica Pinto De Paoli?
Fatte le sincere scuse per le miriadi di domande, vi porgo i miei più cordiali (o whisky? Va beh, questa fa pena...) saluti.

Il vostro sempre amico Dieguzzo.

PS: Mi sono scordato di farvi i miei più vivi complimenti per la rivista: è bellissima e continuerò a comprarla anche se non dispongo di una console!
PPS: le parentesi quadrate di Alex sono semplicemente belle e azzeccate! [Grazie. Purtroppo Word per Macintosh che uso adesso non le supporta – tristemente devo usare quelle graffe. La posta l'ho corretta a casa. NdAlex].
PPPS: Il nuovo globale è bruttissimo.
PPPPS: Non possiedo un PC perciò non vi ho potuto mandare la missiva su dischetto (a meno che voi in reda non possediate un Amiga 600!) (Nessuno ha mai detto che dovete mandarci la lettera su dischetto! Basta che sia scritta in modo comprensibile, magari con una macchina da scrivere o stampata con una stampante! NdD)
PPPPPS: Perché non mettete anche voi la mano nel frullatore? (perché, tu ce l'hai già messa? NdD)

Erano anni che non mi capitava di incappare in un così fornito e variegato gruppone di domandoni mega totali... Vorrà dire che occuperò la prossima mezz'ora a fare su e giù con i tasti pag up e pag down per leggermele una per volta e scrivere la relativa rispostona... nel frattempo divertitevi!
1) Come dice un proverbio arcinoto qui in Italia, "chi si accontenta gode", ed è proprio quello che riesci a fare tu con successo... I giochi dell'ultima generazione molto spesso sono incredibilmente coinvolgenti (mi sto riferendo ad esempio a titoli come Resident Evil 1 e 2 o Tekken 3), ma anche le vecchie glorie del passato sono tuttora in grado di regalarci tanto sano divertimento... Non dico che tutti dovremmo fare come te, ma a volte è triste vedere che oggigiorno la gente non si diverte se non ci sono anche tonnellate di filmati, grafica poligonale e suono stereo...
2) Perché scusa, tu IL PSX come lo chiami? E guai a chi osa contraddirmi!!!
3) Prima di sputare sentenze preferisco attendere di averne un esemplare sotto le mie sgrinfie... In ogni caso la forma non dovrebbe essere un deterrente, così come il colore, se non per potenziali acquirenti cerebrolesi...
4) Una rubrica del genere "vecchie glorie a volte ritornano" è presente in The Games Machine... Si chiama Replay e parla di vecchi prodotti, siano essi per console, computer o coin-op, che possono essere riportati in vita dall'emulatore del caso... Fino al nostro prossimo mega censimento totale non abbiamo intenzione di cambiare l'assetto delle rubriche e o sopprimerne alcune... Molti lettori si sono spesso lamentati delle due rubriche da te menzionate, ma dalle nostre misurazioni è poi venuto fuori che un buon 60% le apprezza.
5) Il problema degli errori di impaginazione, purtroppo, non si origina all'interno delle mura redazionali, tutt'altro: è il nostro impaginatore che, di tanto in tanto, commette qualche svista e scambia foto e/o taglia del testo... [errori che peraltro sfuggono al sottoscritto tra le mura redazionali – è un concorso di colpa. NdAlex]. Per reintrodurre una vecchia usanza dei tempi d'oro di Zzap!, propongo di prendere ogni mese in ostaggio la famiglia al completo dell'individuo in questione, in modo che d'ora in poi quest'ultimo stia più attento! Fatemi sapere che cosa ne pensate! [Prova a chiamare a casa e a vedere se ti risponde qualcuno, Dave. NdAlex].
6) Le spese derivanti dalla pubblicazione di una rivista come ConsoleMania sono parecchie e partono dall'elevato costo della carta di qualità utilizzata fino a giungere allo stipendio dei redattori... Difficilmente troverai riviste del genere a prezzo inferiore a L. 6.000.
7) Mi rincresce ripeterlo, ma la realtà è che il Saturn è oramai giunto al termine del proprio ciclo vitale... Tutte le speranze della Sega sono a questo punto riposte nel futuro DreamCast... Non mi pare infine che la Commodore sia stata acquistata da qualcuno... (ma non sono il più ferrato in materia) E' la tecnologia Amiga ad essere stata acquistata, ma non chiedermi da chi...
8) Niente di particolare, se non stupire gli utenti e rendere obsolete le altre architetture...
9) allora, il discorso è un po' lungo, ma mi sembra un argomento interessante, quindi spendiamo pure qualche riga in più a parlare di unità di misura, non si sa mai che la cosa non possa tornare utile a qualcuno: innanzitutto i computer e le console lavorano internamente utilizzando un'aritmetica binaria, ovvero sono in grado di lavorare solo ed esclusivamente con sequenze di zeri e di uno; anche i dati vengono immagazzinati all'interno dei vari tipi di memoria come sequenze dei numeri in questione. L'unità di misura più piccola è quindi una singola entità con valore 0 o 1, che viene chiamata bit. 100101 è una sequenza di 6 bit, tanto per fare un esempio. Quantificare i vari dispositivi di memorizzazione in bit sarebbe comunque decisamente scomodo, e per questo motivo sono state definite unità di misura superiori: una sequenza di 8 bit viene definita byte, così come una sequenza di 1024 byte viene chiamato Kbyte (un Kbyte è in pratica 8192 bit). Anche il Kbyte è un'unità di misura abbastanza piccola e allora si utilizzano molto spesso i Megabyte (1024 Kbyte), i Gigabyte (1024 Megabyte) e stanno spuntando all'orizzonte perfino i Terabyte (1024 Gigabyte). Una macchina che funziona a n-bit dispone di un'architettura interna in grado di prendere in esame, in contemporanea, n bit (quindi un'architettura a 128 bit analizza e lavora su 128 bit alla volta). Aumentare questo fattore da una parte contribuisce a rendere la programmazione un po' più complessa, ma dall'altra comporta una maggiore rapidità nell'esecuzione delle varie operazioni (prendere in esame 128 bit in una volta è sicuramente più rapido che analizzarne 64 in due riprese). Spero di avervi chiarito ogni dubbio.
10) Posso esprimerti le mie impressioni in proposito: Battisti non mi è mai piaciuto, i Pink Floyd li adoro, gli Articolo 31 nemmeno per sbaglio, Frankie hi-nrg non fa un genere di musica che mi piace più di tanto ma apprezzo l'aggressività e la retorica dei suoi testi... I film di Ciccio e Franco non sono male, ma preferisco quelli anni '80 con il mitico Abatantuono prima della conversione...
11) Perché dice di essere molto dotato... in fatto di umorismo.
12) TGM, per quanto possibile, si occupa tuttora di Amiga.
13) No, sono solo più capienti!
14) Passiamo alla prossima, vah...
15) Beh, in quanto grande conoscitore delle sue fatiche epistolari (mi sono letto anche le missive mai pubblicate) posso garantirti che non scrive solo cavolate, anche se, molto spesso, si fa prendere dalla foga delle note in parentesi e si perde in dialoghi più o meno immaginari con le sue amiche (forse solo virtuali) SnowBunny e Lady Vixen, parentesi che puntualmente vengono soppresse dal sottoscritto...
16) L'abbiamo mandata in pensione perché siete diventati troppo bravi.
Puff, ho finito!

Abacus VIDEOGIOCHI
è
NINTENDO 64 E GAME BOY POINT:
*Abbiamo un assortimento esagerato di accessori e giochi versione europea nuovi ed usati a PREZZI INCREDIBILI*

GAME BOY POCKET NUOVO + GIOCO NUOVO L. 89.000
Game Boy Camera nuova + gioco nuovo **L. 99.000**
Giochi nuovi da **L. 29.000** a **L. 59.000** COMPRESE LE NOVITA'

NINTENDO 64 NUOVO + GIOCO NUOVO (Telefonare)
Giochi nuovi da **L. 79.000** a **L.139.000** COMPRESE LE NOVITA'
Giochi usati da **L. 20.000** a **L. 80.000**

I N O L T R E

PLAYSTATION
Fornitissimi di giochi nuovi e usati, noleggio, accessori, permute
(valutazione giochi 80% se acquistati da noi. Chiamaci per informazioni)

SEGA SATURN NUOVO + GIOCO NUOVO L. 149.000
Giochi nuovi tutti **L. 49.000**
Giochi usati da **L. 20.000**

**SUPERNINTENDO - MEGADRIVE: ULTIMISSIMI GIOCHI USATI**

DREAMCAST (Telefonare)

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA: PER ORDINARE TEL. 02.533229 - 14.30/19.30
Spese di consegna **GRATIS** per ordini oltre **L. 150.000**

**Corso Lodi, 103 - Milano - MM3 Brenta - Tel. e Fax: 02.533229**
*Orari: Lun.-Ven.: 14.30/19.30 - Sab.: 10.00/12.30 - 14.30/19.30*
*ACCETTIAMO BANCOMAT - CARTASI*
***Nel mese di Dicembre sempre aperti anche al mattino e tutte le domeniche***

# [ FAI ESPLODERE LA MUSICA SULLA TUA PLAYSTATION ]

"Music è un programma
ben realizzato.
Utile per svegliare
il musicista che c'è in voi!" -
*Super PlayStation Console*

"Un'applicazione
interessante
che può dare grandi
soddisfazioni" -
*Consolemania*

# music

MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION

RADIO DEEJAY



Codemasters

JESTER INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

music

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters" ® is a registered trademark owned by Codemasters.
© 1998 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters" ® is a registered trademark of Codemasters.
"PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH
SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

# Calibrare, Puntare, Fuoco!

L'UNICO VOLANTE UFFICIALE DI

F1

Jordan GRAND PRIX

REAL ARCADE GUN
PLAYSTATION ™ & SATURN ™

FUNZIONE DI AUTOCARICAMENTO

OPZIONE GUNCON

START / B

L'UNICA PISTOLA CON PEDALIERA CHE PERMETTE TUTTE LE OPZIONI DA SALA GIOCHI

FUNZIONE DI KICKBACK (EFFETTO RINCULO)

NOVITA'

REAL ARCADE GUN E' DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI: MIMETICA E SILVER.

## Noi te la mostriamo aperta... tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force, Point Blank e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO.

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

DELPI

SC&T
INTERNATIONAL, INC.

"Impennata"

"Iperspazio"

"Virata"

AIR RACER™
OPTICAL 3D CONTROLLER

INCLUDE CAVO LUNGO 3 MT.

# ORA E' POSSIBILE CON AIR RACER.

Manuale in italiano.

## AIR RACER

Se vuoi vivere un'avventura entusiasmante su di un'aereo o una navicella spaziale, oppure sentire i brividi della pista su qualsiasi tipo di veicolo allora non aspettare di diventare grande: c'è AIR RACER un controller rivoluzionario al limite della tecnologia ottica moderna. Con lui tutto sembra così incredibilmente reale grazie alla possibilità di sterzare o impennare il tuo veicolo tenendolo semplicemente a mezz'aria. Come se non bastasse hai anche il vantaggio di calibrare la sensitività della sterzata e del sollevamento: e questo il tuo avversario non lo sa! Allora coraggio, impugna la grande opportunità di essere il migliore nei cieli e sulla terra; ma stai attento: esistono ancora i limiti di velocità!

MANUALE IN ITALIANO · PlayStation · NINTENDO64

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

**PREZZO CONSIGLIATO:**
**£. 150.000**

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER HARDWARE
Qualità Interattiva.